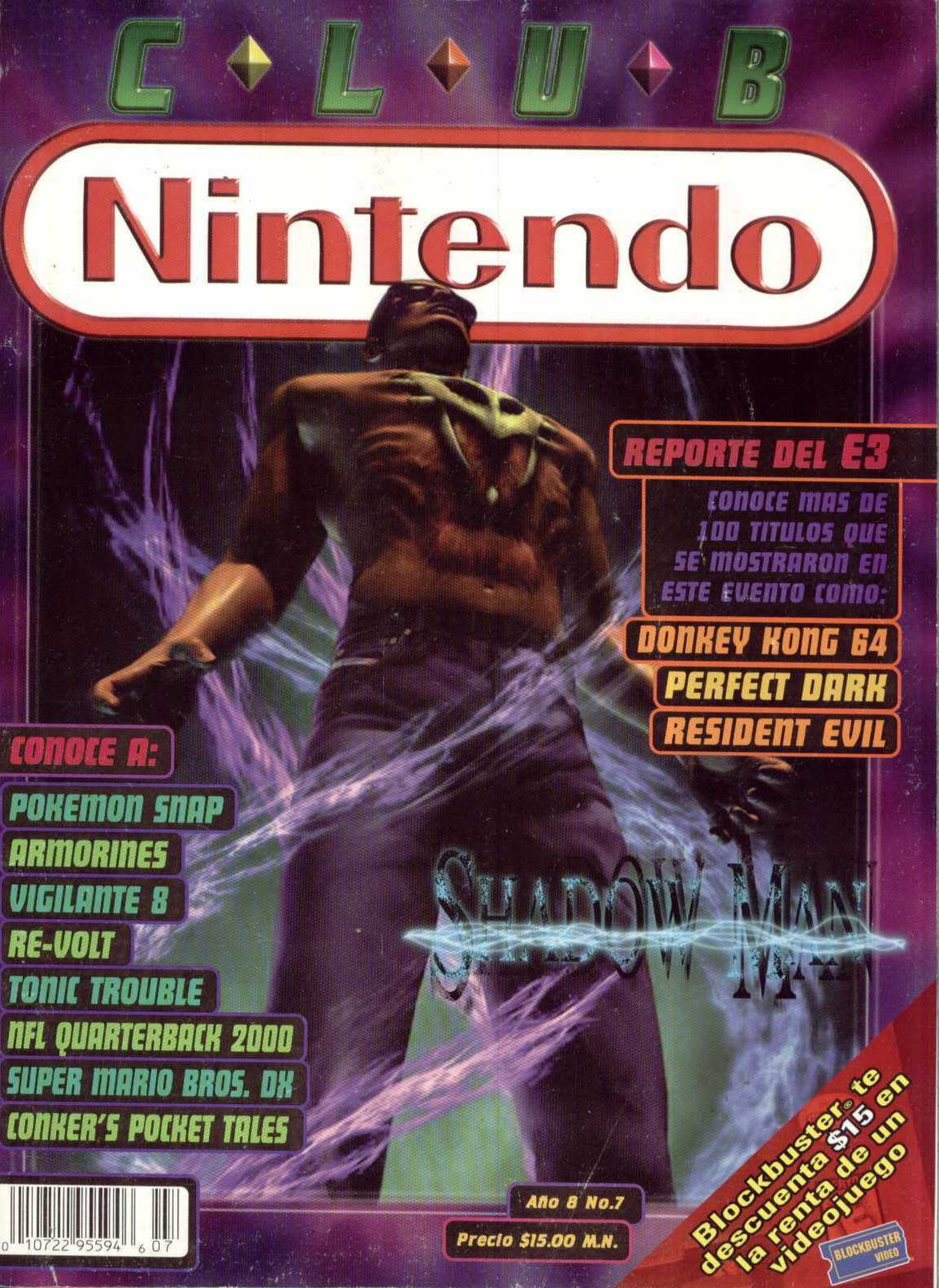
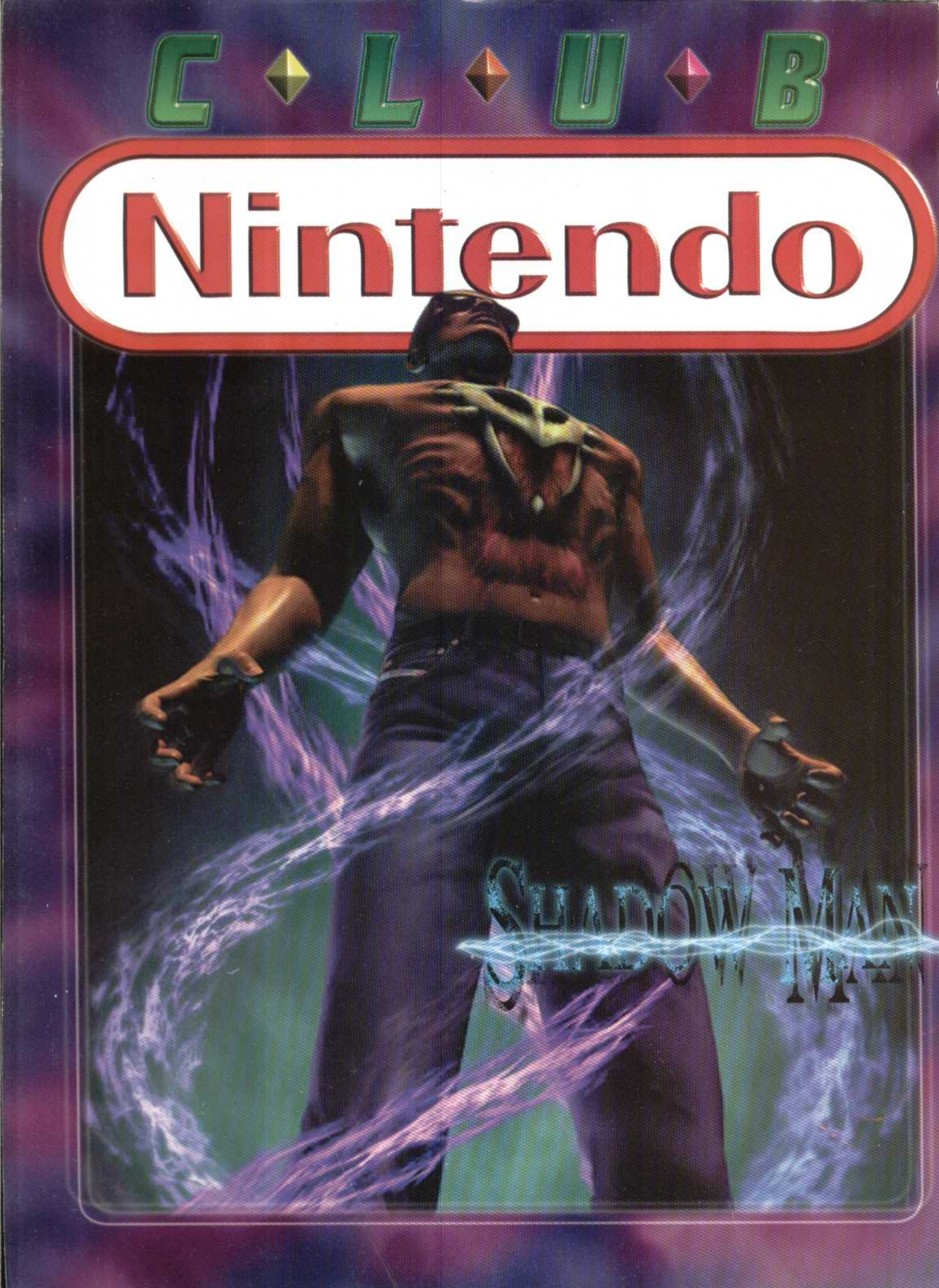

CLUB
Nintendo
REPORTE DEL E3
CONOCE MAS DE
100 TITULOS QUE
SE MOSTRARON EN
ESTE EVENTO COMO:
DONKEY KONG 64
PERFECT DARK
RESIDENT EVIL
CONOCE A:
POKEMON SNAP
ARMORINES
VIGILANTE 8
RE-VOLT
TONIC TROUBLE
NFL QUARTERBACK 2000
SUPER MARIO BROS. DX
CONKER'S POCKET TALES
SHADOW MAN
0 10722 95594 6 07
Año 8 No.7
Precio $15.00 M.N.
Blockbuster® te
descuenta $15 en
la renta de un
videojuego
BLOCKBUSTER VIDEO



C L U B
Nintendo
SHADOW MAN






No te tomes tan apecho lo que aquí escribimos. Ya otro rombo lo habíamos puesto en el mismo lugar.



Aquí estuvo el rombo de Junio




¡Regresamos del E3 y traemos muchísima información para ti! Checa este ejemplar de Clubnin y en él podrás ver nuestro completo reporte de los juegos que se mostraron para los sistemas de Nintendo. Son más de 100 juegos los que podrás revisar en este ejemplar, tanto para el N64 como para el GBC. Pero bueno, además de este reporte, tenemos información más detallada de otros títulos que se encuentran pronto a salir o ya están disponibles, como Pokémon Snap, Triple Play 2000, Vigilante 8, NFL Quarterback 2000, Armorines, Tonic Trouble, WWF Attitude para N64 y GB, Conker's Pocket Tales, R-Type DX, Super Mario Bros DX y bueno... mucho más, pues son más de 13 análisis los que tenemos en este ejemplar.
Además de eso, entérate de qué es lo que piensa Axy sobre la piratería y lee todas nuestras secciones clásicas.

ISSN 0188-7610



# EDITORIAL

Año VIII # 7 Julio 1999
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.




Año 8 # 7, Revista mensual, Julio de 1999. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
**(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av.Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del titulo No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las caracteristicas gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Caracteristicas: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
**Editor Responsable:** Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.



En este número encontrarás la gran noticia de Nintendo sobre su nuevo sistema y que el día 12 de mayo se dio a conocer con el nombre clave Dolphin.

Ante un auditorio lleno de periodistas, Nintendo anunció la salida para el segundo semestre del próximo año de este equipo cuyas características suenan impresionantes y superiores a cualquiera de los sistemas de la nueva generación.

Pero más allá de los megahertz, los megabits y los canales de audio está la diversión. Nintendo le ha dado prioridad a la creación de juegos que den mucha diversión a los videojugadores. Prueba de ello, es que nuevamente arrasó con prácticamente todos los premios que otorga la Academy of Interactive Arts and Sciences y que se anunció dentro del E3 (Electronic Entertainment Expo) el pasado día 13 de mayo. También es un hecho que los juegos más vendidos durante el año son para Nintendo.

La locura generada por el Game Boy Color y su título estrella Pokémon es también impresionante y va mucho más allá de pixeles y bits. Sólo se basa en diversión.

Este año el título más vendido será sin duda el súper hit Donkey Kong 64 en el que Rare nuevamente nos va a sorprender.

Estamos seguros que este segundo semestre y el año 2000 están asegurados con muchísima diversión para todos los poseedores del sistema Nintendo y aquí, en nuestra revista tendremos todas nuestras páginas muy ocupadas con información de gran interés, así es que no te pierdas nuestros próximos números.



# DR. MARIO

Bueno primero que nada yo quiero decir que todos (todas) los / las lectores (as) que leen esta revista, piensan que ustedes son unos simples "robots saca trucos" y todos los quieren tratar como sus calcetines, pero nunca los lectores han pensando: ¿Cuánto esfuerzo habrán hecho para que nosotros tengamos, información sobre nuevos títulos, reportajes, etc.? Pues la verdad yo pienso que no hay mejores amigos que ustedes; porque un amigo común y corriente después de un tiempo te enojas y acabas tu amistad con él. Pero ustedes nunca nos van a dar la espalda, ni pelearse con nosotros, ni nada que se le parezca.

Angel E. Gaxiola Villaseñor
Guadalajara, Jalisco

***¡Je, je, je...! Muchas gracias. ¡Lo sentimos! pero no podíamos dejar pasar el "guayabazo del mes".***

♦

Les escribo para preguntarles si es cierto, que ya no va a salir el DD (Disk Drive). Porque la compañía Inter Act ha anunciado un nuevo artículo para Nintendo, que se llama Dex Drive. El Dex Drive permite jugar juegos de PC y que tendrá los mismos tipos de funciones que el DD. ¿Qué dicen de esto? ¿Es cierto esto?

Wilmer Luján Paredes
México, D.F.

***El Dex Drive no podría substituir al Disk Drive, pues no tienen las mismas funciones estos sistemas. El aparato que mencionas es un aditamento que no tiene ni el sello de calidad ni el soporte de Nintendo of America, como otros productos que Inter Act ha hecho. El Dex Drive no tiene mucho chiste, pues a grandes rasgos, su función se limita a "copiar" archivos de los Controller Pak y después guardarlos a una PC para de ahí volverlos a guardar en el Controller Pak cuando lo requieras. De hecho, la legalidad de este aparato es muy discutida. Pero refiriéndonos a tu pregunta principal, el DD no dejará de salir por el Dex Drive. El Dex Drive no tiene nada que ver con Nintendo.***

♦

Quisiera saber ¿por qué no han sacado la edición especial de Club Nintendo?, si generalmente la sacan en abril y no ha salido.

Christopher Ramírez García
Oaxaca, Oaxaca

***Puede sonar a "pretexto barato", pero nosotros cuando queremos hacer algo, nos gusta hacerlo bien y en este momento estamos analizando unas posibilidades para que el especial de CN sea lo que tú te mereces y no tengas que pagar tanto por él (¿por qué tendrías que pagar más de lo que cuesta una revista normal? ¡Ah! ¡Esa es una sorpresa!). Créenos que no nos hemos olvidado del especial y esperamos pronto darles una agradable sorpresa a ti y a todos los lectores.***

♦

En la Televisión oí que Nintendo se había aliado con una empresa importante de electrónicos en Japón para crear una nuevo sistema de videojuegos con DVD, conexión directa a Internet y que usa procesadores PowerPC de Motorola. Después de la emoción inicial de la noticia pensé, ¿El Disk Drive ya no salió? ¿les pasó igual que con el CDROM para el SNES? ¿Mi Nintendo 64 dentro de poco ya va a ser obsoleto, nada más que sea el 2000 y que salga el nuevo sistema ya no van hacer juegos para el 64? ¿Por qué van a usar procesadores PowerPC si ya habían usando Procesadores RISC de Silicon Graphics? ¿Voy a tener mi propio reproductor de DVD, pero qué tal si el reproductor no puede reproducir DVD de doble capa ni de doble lado? ¡¿Cuánto va a costar?! ¡¿$300 USD?!

José Luis Barajas Rosales
México, D.F.

***En este número podrás leer más sobre esta alianza tan importante para Nintendo, pero más para los videojugadores. Sobre tus inquietudes, te podemos decir que el Disk Drive sigue anunciado para Japón, sin embargo para América no se ha dicho nada al respecto (de hecho, en Japón se acaba de anunciar un juego exclusivo del DD). El que aparezca un nuevo sistema no quiere decir***

***que el anterior vaya a ser obsoleto, recordemos que Nintendo siempre apoya a sus sistemas que estén en el mercado y no sería la primera vez que hay dos o más sistemas de Nintendo sacando juegos para ellos. El procesador que ellos van a usar no es un PowerPC propiamente dicho, si no una extensión de este tipo de procesadores. Todo apunta a que el reproductor de DVD será especial para este sistema y no habrá compatibilidad con las zonas ya existentes. Sobre el precio tampoco se ha dicho nada, pero se espera que sea el mismo precio del N64 cuando éste apareció en 1996.***




*La alianza entre IBM y Nintendo nos traerá el sistema más poderoso de videojuegos de principios de siglo.*

♦

Les escribo porque veo que muchos de los lectores publican sus e-mails y veo que hay algunas personas con acceso a internet. Estoy muy interesado en la programación de videojuegos y me gustaría que nos pusiéramos en contacto todas las personas que tenemos ese interés. Yo opino que no es necesario mucho y creo que somos capaces de entender y abrirnos paso con poca información, las personas que están interesadas en programar. Por eso escribo, para hacer una especie de círculo de personas que les gustaría programar aquí en México e incluso de otros países. Ya sé que suena muy loco, pero también sé que la gente de México es muy inteligente y podemos hacer algo ¿no creen? así que lo que se necesita son ganas de hacer algo; si no sabes programar, aprendes y ya, si no sabes C, C++ o algún lenguaje que se necesite, pues lo aprendes y para adelante con lo demás, ¿no?

Carlos Mendoza
cmendoza1@geocities.com

***Pues ya leyeron todos. A mandar mails los que estén interesados o compartan el sueño de Carlos. ¿Quién sabe? Esto podría ser el principio de algo interesante.***

♦

Les escribo para que me hagan favor de despejarme una gran duda que tengo desde que adquirí Turok 2, pues en revistas anteriores, ustedes comentan que toda la producción de este cartucho es de color negro, pero cuando lo compré me llevé la sorpresa de que era gris. Tengo miedo de que sea pirata

Marcelo Ceballos
Guadalajara, Jalisco

***Para resolver esa duda, nos pusimos en contacto con la gente de Acclaim quienes nos comentaron que toda su producción de cartuchos era en negro y no sacaron ninguna que fuese gris. Seguimos investigando y logramos encontrar algunos cartuchos de Turok 2 grises... pero obviamente piratas. Nos sorprendió bastante la forma en la que estos tipos han mejorado sus "artes". Esto indignó tanto a Axy, que decidió hacer un control de los profesionales hablando sobre la piratería. Este lo podrás leer en alguna parte de este ejemplar.***

♦

Me llenó de satisfacción y agrado la noticia sobre que el juego de Resident Evil 2 llegará al Nintendo y mis dudas son estas: ¿El juego conservará todos sus cinemas displays que tiene el original? ya que son muchos y muy bien realizados y la falta de ellos sería imperdonable. ¿Conservará todos los detalles sádicos como que después de finiquitar a unos zombies, estos se convulsionen o que les vueles la mitad del cuerpo, etc.?

Israel Urbano Gómez
Monterrey, Nuevo León

¿La versión del juego RESIDENT EVIL para el N64 mantendrá los buenísimos displays de la versión original? ¿Qué va a pasar con el DD64 ahora con el anuncio que hizo NINTENDO de un supuesto nuevo sistema?

José Luis Román S.
México, D.F.

***Los invitamos a que lean nuestro acostumbrado reporte del E3, donde se podrán enterar de mucho sobre el mundo de los videojuegos de Nintendo. Sobre RE, te podemos anticipar que Sí tendrá los Full Motion Video, y sobre lo del DD... pues sigue leyendo.***



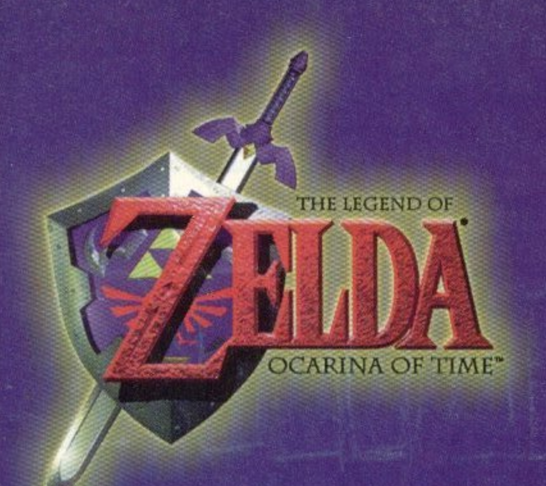
*Resident Evil es el proyecto más ambicioso hasta el momento para el N64.*

♦

Ustedes en su especial de GB Camera dijeron que no se podían pasar imágenes del Album B al A, pero yo les digo que sí se puede y es-

NINTENDO 64

Only For




¡¡¡ SÓLO

STAR WARS
RACER

LOS




TITULOS







PARA TI !!!




Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

ta es la forma: En la pantalla principal saca las herramientas y dale en la que sirve para mezclar imágenes con otras (está en Edit), ya ahí la imagen se divide en cuatro con cuatro imágenes a mezclar, pero como puedes mezclar las del B sólo mezcla las cuatro partes de la foto que querrás sacar del álbum B y ¡listo!, guárdala y ya tienes tu imagen B en A.

**Sergio Chacón**
México, D.F.

***OK muchas gracias por el dato. Seguro le servirá a muchos propietarios de la GB Camera.***

♦

Oigan, ustedes dijeron que Mew no existía en la versión Americana de Pokémon y que eso se los había dicho Nintendo, sin embargo yo entré a la página oficial de NOA y Pokémon (www.pokemon.com) y ahí decía que sí existía y hasta daban algunas bases para poder ganártelo. ¿A quién debo de creerle? Si es cierto ¿habrá alguna forma de obtenerlo aquí en México?

**Alejandro Cortés Avilés**
Leon, Guanajuato

***Pues indudablemente a Nintendo. Ellos al principio negaron cualquier indicio de Mew, pero como bien dices, después organizaron un concurso para regalarlo a los lectores de la revista Nintendo Power. Nosotros les preguntamos si tenían planeado hacer algo parecido en nuestro país, pero no supieron decirnos si lo harían o no. Pues hay que mantener los dedos cruzados para ver si se puede hacer algo al respecto. Mientras, nosotros seguiremos viendo para ver qué se puede hacer.***

MEW
NEW SPECIE
HT 1′04″
WT 9.0lb
No. 151
many experts. Only
a few people have

♦

Quisiera preguntarles: ¿Qué onda con el Virtual Chess para N64? ¿Ya salió? (para que mi papá no piense que el Nintendo es puro vicio mal direccionado). Me gustaría saber si se puede conseguir en México.

**Gabriel Gallegos Palacios**
Boca del Río, Veracruz

***Sí, salió hace más de un año (Junio 98), pero como en cualquier plataforma, de este tipo de juegos se hacen muy pocos. Si tienes suerte todavía lo podrías encontrar con algún distribuidor, pero te anticipamos que será difícil.***



*Titus no sólo realizó un excelente juego de Ajedrez para el N64... ha realizado el único, hasta el momento.*

♦

La presente es para comentarles acerca del "Síndrome de Cristóbal Colón del Videojugador". Desde que tengo memoria los videojuegos siempre me han apasionado, desde el Atari, hasta el "Dolphin" La cuestión es que todos los jugadores ancestrales no teníamos todo este bombardeo de información por todos lados, llámese Internet, revistas, etc., por lo que éramos jugadores más "puros", porque como don Cris, no teníamos nada o nadie que nos respaldara, por lo que sólo contábamos con nuestra propia habilidad y conocimientos. Esto se da fundamentalmente con el NES. Ya lo que viene después sólo son conquistadores (SNES, VB, N64), y aunque también tienen juegos increíbles, ya no se siente ese "feeling" tan especial de ir descubriendo todo por vez primera. En fin, yo creo que ustedes también como añejos jugadores (se las dejé barata) sienten o sintieron eso en su infancia.

**Lorenzo Alef Ramos Fox**
México, D.F.

***¿Nos estamos poniendo nostálgicos o qué? Pues ahí está, un tema para reflexionar para todos aquellos que ya tienen bastante tiempo con nosotros en este hobby tan apasionante como son los videojuegos.***

♦

Tengo una duda que me corroe ¿Pokémon Yellow será compatible con Pokémon Stadium y los otros juegos de Pokémon?

**Dierk Lueders**
México D.F.

***Aunque se trate de una versión especial, con algunas mejorías gráficas, varios mini juegos y otras modificaciones en la historia, Pokémon Yellow será compa-***



***tible para intercambiar personajes con los 2 Pokémons existentes (Rojo y Azul) así como el futuro Pokémon Stadium para N64.***

♦

En la revista año 8 # 3 pág. 35 sobre el análisis de Zelda en el 7o. calabozo "Water Temple" olvidaron incluir la localización de la última llave, la cual se encuentra en el nivel F2 (cuando el agua se encuentra a dicho nivel), para obtenerla se le da un flechazo al ojo con el que se abre la puerta, entonces lanzas el Longshot para entrar, ya que de otra manera se cierra la puerta. Así únicamente sube el nivel del agua y a la batalla con "Morpha". Sin embargo no fue tan malo el error, éste hizo que le dedicara un poco más de tiempo a ese nivel y descubriera otras cosas.

Daniel Landeros
México, DF.

***¿Eh? Este... ejem... ¿Verdad que fue buena nuestra técnica para que le dedicaras más tiempo al nivel y descubrieras cosas nuevas? No, ¡Pues sí, esa era la intención!***

♦

Nintendo nos ha privilegiado a los viejos de 18-23 años y algunos más viejos con los juegos como Super Mario Bros. y todos los juegos que saldrán para el Game Boy Color, claro que hablo de los súper juegos del Sr. "NES" padres de los videojuegos (Sr."NES" porque merece respeto, es más cuando digan su nombre hay que ponerse de pie.) Recuerden esos grandes juegos que han evolucionado tanto, algunos para bien y otros para mal. Juegos como: Megaman, Contra, Zelda, Castlevania, Metal Gear, Bases Loaded, Pro-am, Bionic Commando, Ninja Gaiden, Double Dragon y el supremo... Mike Tayson PUNCH OUT!! que sería un honor para el GB Color si los sacaran para este sistema.

Alejandro Rojo
México, D.F.

***Definitivamente sería una excelente noticia que muchas compañías siguieran los pasos de Nintendo Capcom y Konami, rescatando algunos juegos clásicos del NES y los pudiéramos ver en el GBC, pues ya se ha visto que ahí quedan muy bien estos juegos. De hecho, más que ver translaciones, preferiríamos ver adaptaciones como la que se hizo de Super Mario Bros DX, donde además de estar el juego original, se encuentran nuevos modos de juego que elevan todavía más la diversión y ofrecen algo nuevo a quien ya lo había jugado. Esto no sólo nos daría gusto a las viejas generaciones de videojugadores, sino que serviría para que muchos videojugadores jóvenes conocieran algunos juegos muy entretenidos ¿No lo crees así?***




***¿Quién no quisiera ver más juegos clásicos adaptados para el GB Color?***

♦

¿En el taller de Luigi todavía me repararían un cartucho de NES? ¿Y le cambiarían la batería?

Alberto Pérez Romero
Naucalpan, Edo. de México

***Aunque el NES es un sistema un tanto "viejito" aún puedes mandar a hacer la mayoría de reparaciones al Taller de Luigi, pero te recomendamos que hables o escribas antes de cualquier cosa a los números telefónicos o dirección que aparecen en esta revista. Cabe señalar que el mayor número de reparaciones que sigue haciendo Luigi son del NES.***

♦

Doc Mario ¿Si se introduce un "Expansion Pak" en un N64 japonés, este último lo acepta o deja de funcionar?

Reynel Ramírez Hernández
Cd. Guzmán, Jalisco

***Pues no hay ningún problema, puesto que el Hardware (el sistema) del N64 es el mismo tanto en América como en Japón. Aprovechamos para mencionar que los japoneses aún no cuentan con el Expansion Pak de forma oficial para su mercado. De hecho, muchos juegos que aprovechan este aditamento y que han salido o saldrán en ese continente (Star Wars Rogue Squadron, Turok 2) no tienen la opción de Hi-Resolution. Otros juegos japoneses que se están programando para ambos mercados, están siendo adaptados para tener Hi-Resolution en nuestro continente, como es el caso de Hybrid Heaven.***




***Hybrid Heaven tendrá Hi-Resolution, pero sólo en nuestro continente.***

## Comentario del mes

Leí en la página de Nintendo de América acerca de la realización de Project: Dolphin (la siguiente consola de Nintendo) y me acordé de cuando compré mi Nintendo 64. Recuerdo que me dije al ver las novedosas escenas de Super Mario 64 en mi televisor: "... esto es lo máximo..." y di gracias a Nintendo por su maravillosa máquina que hacía a este juego realidad. Pero después vino una época en que no salían casi juegos y los que salían eran medio malos. Sin embargo a partir de la salida de Banjo-Kazooie, se ha repetido éxito tras éxito en el Nintendo 64, como lo son Zelda 64, Turok 2, Rogue Squadron, Beetle Adventure Racing, ISS 98, FIFA 99, All-Star Baseball 2000, entre algunos otros. Y próximamente juegos como Jet Force Gemini, Perfect Dark, Donkey Kong 64, Quake 2, Duke Nukem: Zero Hour, Hybrid Heaven, la llegada en serio de Capcom con Resident Evil 2, Banjo-Tooie y aquí sí que podría seguir casi indefinidamente. Pero a Nintendo se le ocurre en el mejor momento de la historia del Nintendo 64 sacar una nueva consola el próximo año. ¡¿Qué se creen?! Cuando compré mi Nintendo 64 creí que estaba tan adelantada que me iba a durar siquiera unos 6 años, pero con la salida del nuevo sistema, en todo el mundo, en Otoño-Invierno del 2000 se quedará en apenas ¡4 años de vida! ¡No puedo creerlo! De verdad espero que publiquen mi carta pues me gustaría saber qué opinan ustedes y los demás lectores de ella.

Pedro René Ojeda Cisneros
México, D.F.

*Como lo dijimos casi al principio de la sección, Nintendo nunca ha dejado de apoyar a un sistema con la introducción de otro sistema. Pasó cuando el NES y el SNES y después el SNES y el N64. En este caso siempre es muy difícil dar una opinión, pues uno siempre quisiera obtener lo más avanzado en videojuegos pero tampoco quisiera que nuestras consolas perdieran vigencia. Esto pasa con todo aparato electrónico. Por el momento no tenemos otra cosa más que esperar para ver qué estrategia toma Nintendo al respecto, y como tú dices, sería muy interesante que los lectores nos escribieran para ver qué opinan al respecto, pues es un tema muy interesante.*

♦

## Escritorio del Dr. Mario

*Sigan mandando sus cartas y e-mails. Nos encanta responder sus dudas... aunque algunas veces lo hagamos de forma incompleta (je, je, je). No hay pretexto para no hacerlo, pues existen 2 formas de enviarnos sus dudas, comentarios, sugerencias y todo (menos cadenas de la buena suerte). Lo pueden hacer a nuestra dirección que es:*

**clubnin@nintendo.com.mx.**

*Puedes enviar tu correo normal a la siguiente dirección:*

**Revista Club Nintendo**
**Hamburgo # 8**
**Colonia Juárez**
**México, D.F. CP 06600**

*Y no olvides visitar la página de gamela México.*

**www.nintendo.com.mx.**

♦

## REPORTE E3 '99



Pues sí, está de más hablar sobre que el E3 es la exposicion más grande de videojuegos, que se realiza cada verano en los Estados Unidos (esta vez fue del 13 al 15 de Mayo), que más de 100 compañías relacionadas al entretenimiento se dan cita ahí y que también esta exposición sirve como escaparate para que, precisamente, ellos puedan hacer anuncios importantes o mostrar a la gente del medio sus nuevos productos.
También está de más decir que como todos los años que se ha realizado esta exposición, Club Nintendo ha estado ahí para traerte lo más relevante de este Show.
Así que siendo éste el escaparate de mayor importancia, es obvio que hay mucho qué decir ¿no lo crees? Bueno, nosotros también pensamos lo mismo y por lo tanto, vamos a revisar todo lo que nos trajo este evento. Sin embargo vale la pena apuntar que este año, tanto en el N64 como en el GBC veremos una increíble cantidad de juego para finales de este año y principios del siguiente, así que le daremos un nuevo formato a nuestro reporte: Hablaremos un poco más a fondo de lo que es muy importante (anuncios, juegos) y de lo que podamos abordar en ejemplares posteriores con mayor detalle, las comentaremos no tan a profundidad, así que: ¡¡Comenzamos!!

El lugar: Los Angeles, California
El Motivo: La exposición más importante a nivel mundial sobre videojuegos, conocida como E3.
El por qué de esta introducción: La verdad, ¡ni idea! Pero se ve bien ¿A poco no?

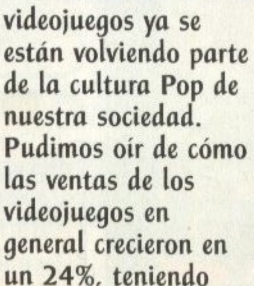


Este evento tuvo muchas cosas relevantes. Muchos juegos por parte de Nintendo y un gran ambiente. En las próximas páginas encontrarás mucha información de este evento.

## El gran anuncio de Nintendo

Un día previo al evento en forma, Nintendo siempre organiza reuniones y presentaciones privadas de sus juegos, sus planes mercadológicos y presentaciones con la prensa. Esta ocasión, en el marco de un cine antiguo de la ciudad de Los Angeles, pudimos ver los juegos que jugaríamos al día siguiente en el piso del Show. Oímos acerca de que los videojuegos ya se están volviendo parte de la cultura Pop de nuestra sociedad. Pudimos oír de cómo las ventas de los videojuegos en general crecieron en un 24%, teniendo Nintendo un crecimiento estimado al finalizar el año de arriba del 31%. Pero lo que también pudimos saber, fue el anuncio por parte de Howard Lincon, sobre la próxima consola de Nintendo. ¡Sí!, una nueva consola con características por demás increíbles.





En el evento de Nintendo, estuvo como invitado Jake Lloyd, el actor que interpreta a Anakim Skywalker en la película de Star Wars Episode I. Esto para promocionar el juego de Star Wars Episode I Racer de N64 (él es el personaje principal del juego).

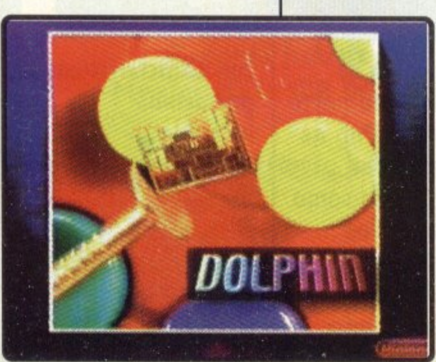
Esta nueva consola, que ha recibido el nombre clave de "Dolphin" (como en su momento, el N64 recibió el nombre de Projet Reality) está planeada para estar lista a finales del año 2000. Y de nueva cuenta, como pasó con el N64, Nintendo ha hecho alianzas estratégicas para poder ofrecer el mejor producto al usuario final.
Las alianzas en este caso son entre 3 empresas:
Nintendo.- Obviamente ellos desarrollarán la arquitectura del Hardware del sistema Dolphin.




IBM.- Proporcionará un procesador de 400 Mhz, con tecnología "Copper".
Panasonic.- Proporcionará un lector especial de..... ¡¡¡DVD!!! Este será el medio de almacenaje de la información para los juegos del Dolphin.

Seguramente después de leer lo anterior, te quedaste atónito al igual que nosotros. Y es que si la alianza que Nintendo realizó con Silicon Graphics en su momento dio mucho de qué hablar, estas nuevas alianzas son también muy interesantes, pues Nintendo sigue teniendo alianzas muy importantes.
¿Y en qué consiste cada una de las alianzas? Ya mencionamos de una forma un tanto breve, pero ahora hablaremos un poco más a fondo en qué consiste cada una de ellas.
Por ejemplo, la alianza entre Nintendo e IBM consiste en una inversión por parte de Nintendo, para que IBM desarrolle un CPU de 400 Mhz utilizando la tecnología 0.18 micron cooper (los componentes de este CPU están hechos de cobre, ya que este metal optimiza la transferencia de información). Este CPU es una extensión del popular Power PC de IBM y ha recibido el nombre clave de "Gekko". Nintendo e IBM anunciaron que este CPU ya está en una etapa muy adelantada de su desarrollo, y por lo tanto, se espera que este sistema esté listo para la fecha en la que se prometió (finales del 2000). De hecho, IBM ya ha manufacturado con anterioridad (y con éxito) este tipo de procesadores 0.18 micron cooper, lo que le da gran ventaja sobre otras compañías que planean realizar procesadores similares, pero que nunca los han hecho. Otra muestra que recibimos los que atendimos a esta plática es una muestra del "Chipset" del CPU del procesador "Gekko". Ojo, esta muestra es de tamaño real y no toda la tarjeta es el procesador, sólo la parte que está amplificada. ¡Sorprendente!, ¿No lo crees así?




Pero IBM no será la única compañía que estará trabajando en los procesadores que tendrá el "Dolphin". ArtX, una empresa lidereada por el Dr. Wei Yen (uno de los diseñadores principales del CPU del N64 y que laboraba en Silicon Graphics) se encuentra trabajando en una serie de procesadores especiales para el procesamiento de gráficos del "Dolphin". Tanto los procesadores de ArtX, como el de IBM, harán del "Dolphin" una máquina sin igual en su fecha de lanzamiento. Ahora, hablando del sistema de almacenamiento de datos,



El Dr. Wei Yen de ArtX, en la conferencia previa al E3 de Nintendo. Su compañía lleva trabajando largo tiempo en una serie de procesadores gráficos para el "Dolphin".

Panasonic (o también conocido como Matsushita) está desarrollando un drive DVD para el almacenamiento de datos del "Dolphin". Aquí la alianza es bastante benéfica tanto para Nintendo-IBM, como para Panasonic y es que mientras Panasonic le dará a Nintendo un lector especial de DVD, Nintendo-IBM compartirá su tecnología de procesamiento de datos con Panasonic para que ellos la puedan emplear en otros aparatos para el mercado doméstico que piensa manufacturar y vender Panasonic tanto en América como en Japón. Aunque aún queda la duda, de si los aparatos que lance Panasonic tendrán alguna compatibilidad con el "Dolphin". Por cierto, este drive DVD que está desarrollando Panasonic, ha demostrado ser altamente efectivo en contra de la piratería. Las especificaciones preliminares que Nintendo ha dado a conocer sobre su sistema son

**Sistema "Dolphin" de Nintendo.**

**CPU**

-Procesador IBM "Gekko". Este procesador es una extensión de la arquitectura Power PC de IBM.
-Velocidad del CPU central de 400 Mhz.
-Tecnología de proceso de semiconducción 0.18 micron Copper.

**Gráficos**

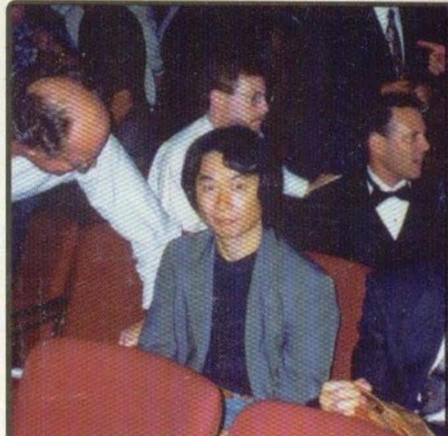
-Chip customizado diseñado por ArtX.
-Velocidad del procesador gráfico de 200 Mhz.
-Compatible con la tecnología 0.18 micron Copper DRAM.

**Memoria del sistema**

-Tecnología de alta velocidad DRAM.
-Ancho de banda de 3.2 GB por segundo.

**Software**

-Tecnología DVD propiedad de Panasonic. Protección mejorada contra piratería.



Aunque Miyamoto no tuvo una presencia tanto de peso como el año pasado (con la presentación de Zelda), sí dio su punto de vista sobre el nuevo sistema "Dolphin". El dijo: "Yo siempre tuve en mente, cómo es que juegos como Zelda se podrían ver y se podrían crear en el N64. Ahora, con el procesador Gekko, tengo la oportunidad de llevar el diseño de los videojuegos a un nuevo nivel."

las siguientes: Obviamente, y por razones de competencia, Nintendo se reserva muchas de las especificaciones del sistema. Y obviamente los videojugadores podemos esperar muchísimas sorpresas e innovaciones por parte de Nintendo, como ha sido siempre su costumbre en el mercado de las consolas. Sólo basta echar un vistazo a la historia y ésta nos dará la razón.

## Los Juegos

Bueno, y... ¿A qué vamos al E3? ¡Pues a ver juegos! En esta ocasión, vamos a hablar de los juegos que vimos en este evento. En esta ocasión les daremos un poco más de importancia a los juegos, que según nuestro criterio merecen que se hable bastante de ellos. Estos títulos formarán la primera parte de nuestro reporte. Después veremos los demás juegos y sólo hablaremos un poco de ellos por el momento. Esto lo hacemos para que no sea tan masivo el bombardeo de la información y nuestro reporte no sea tan pesado de leer. Además, de todos estos juegos vamos a hablar alguna vez en el futuro. Por cierto, si de un juego no hablemos mucho, no quiere decir que lo consideremos malo. Lo que pasa es que en muchos casos, muchas son versiones previas y es difícil decir al jugarlo sólo unos minutos qué tanto Gameplay tiene, si va a mejorar.... en fin.
Mejor sigamos con el reporte y vamos a dejarnos de "choros mareadores".

Apartir de aquí ubicarás el licenciatario, memoria y fecha de salida en estos mismos colores.

## Perfect Dark

Nintendo / Rare
256 Megabit
Diciembre 99

Hace un año, tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes del juego Perfect Dark. Lo que se dijo en aquella ocasión es que este juego estaba siendo desarrollado por el mismo equipo que lanzó Goldeneye para el N64 (el juego de más venta para este sistema). Por el historial de este equipo de Rare, siempre se esperó mucho de este juego y la verdad, es que después de haberlo visto un año después, sí que mejoró bastante; de hecho, hasta más de lo que muchos hubieran esperado. Perfect Dark tiene la misma mecánica de juego que Goldeneye. Se trata de un juego de "primera persona." De hecho, muchas personas consideran a Perfect Dark como la secuela de este título, pero eso sólo podría ser en modo de juego, pues ambos conceptos no tienen nada en común. En Perfect Dark, el año es 2023 y de una corporación secreta de nombre DataDyne se envía una señal de auxilio. La agente especial, Joanna Dark recibe esta señal y acude para ver qué es lo que pasa, sin saber que el meterse con esta empresa, la llevará a descubrir cosas que tienen que ver aún con otras muy delicadas, como la paz mundial. Una de las primeras cosas que uno nota al jugar Perfect Dark, es que los gráficos fueron mejorados de una forma notable. Y sí, es lo primero







que se ve, pero una vez que alguien se pone a jugar con mayor detenimiento este título, se puede dar cuenta que absolutamente todo lo que hizo a Goldeneye un excelente juego, regresa con mejoras sustanciales y además se

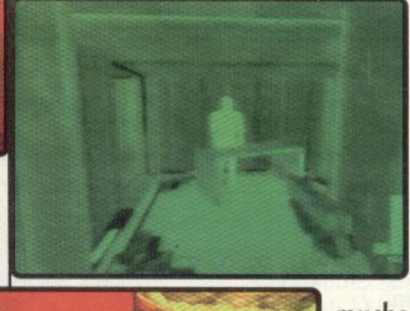


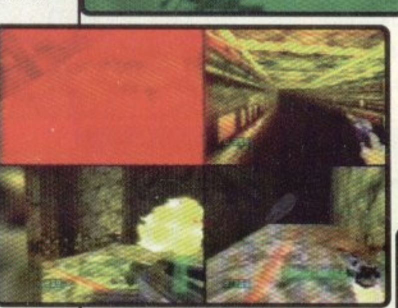


incluyen muchos elementos de juego nuevos. Pero volvamos a los gráficos. El juego tiene muchísimas más texturas que Goldeneye, eso hace que todos los niveles se vean muy bien hechos. Esto se nota muy fácilmente en las fotos que estamos publicando. En el aspecto gráfico, hay muchas cosas qué decir, pero lo que más nos gustó fueron las múltiples fuentes de luz que se ven a lo largo de los niveles. También algunos efectos cuando disparas a ciertas superficies. Y para remarcar la cuestión gráfica, Perfect Dark está siendo programado para sacar ventaja del Expansion Pak, así veremos estos ya de por sí excelentes gráficos todavía más definidos. Pero no sólo en este aspecto es relevante. La música de Perfect Dark te mete muy bien al ambiente en el que se desarrolla y a eso hay que agregarle que Rare emplea en este juego una tecnología de audio propiedad de ellos de nombre "Surround and Acoustic Shadowing".

El año pasado, Zelda 64 demostró que el usar cinemas en tiempo real ayudaban a que el jugador se involucrara más con la historia. Rare aprendió la lección y en Perfect Dark veremos estas secuencias animadas en momentos muy variados. Pero además de estar las secuencias (por cierto, muy bien realizadas y algunas con toques de humor y otras muy dramáticas), también se preocuparon bastante en incluir voces digitalizadas en las secuencias animadas, así como cuando te estás enfrentando a los enemigos. Esto es, siempre oirás cómo tus rivales te gritan, te insultan, se preguntan cosas o simplemente se quejan; todo esto dentro del juego, para darle una mayor profundidad a cada escena. Estos elementos son muy importantes, pues la historia de Perfect Dark es muy profunda, ya que tienen elementos de una película de acción y espionaje (no por nada Joanna es una agente experta en infiltrarse). Por cierto, ya que hablamos de los enemigos, los programadores de Rare trabajaron muy duro para hacerlos todavía más inteligentes que los que aparecen en Goldeneye. Ahora ellos se agachan, ruedan y saltan para esquivar tus ataques de una forma más eficaz de lo que hacían en el título mencionado. Es más, ellos aprendieron trucos, como trabajar en equipo, buscar lugares para cubrirse o tratar de sorprender a Joanna.

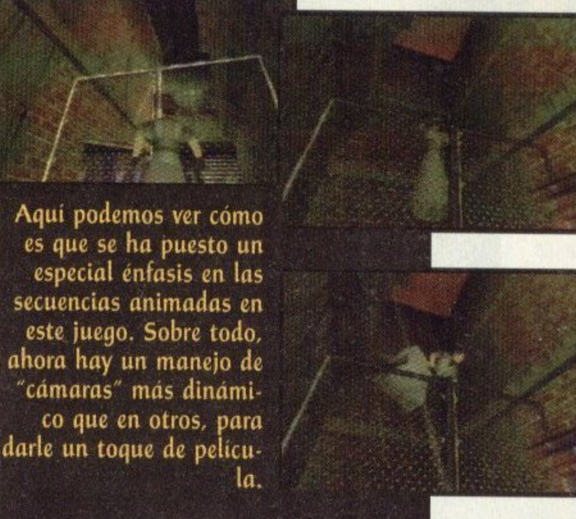
Obviamente, Perfect Dark incluirá un modo de multijugadores, pues fue algo de lo que más gustó en Goldeneye. Y conscientes de ello, los programadores de Rare han puesto un especial énfasis en esta opción. Ellos incluirán los modos de juego que ya conocemos, además de muchas modalidades nuevas. De estas modalidades no quisieron hablar mucho, pues se quieren reservar la sorpresa para los videojugadores. Afortunadamente sí anticiparon algo que nos agradó mucho: Existirán algunos modos de multijugadores en los que el CPU te asignará unos personajes para que te ayuden.











Aquí podemos ver cómo es que se ha puesto un especial énfasis en las secuencias animadas en este juego. Sobre todo, ahora hay un manejo de "cámaras" más dinámico que en otros, para darle un toque de película.

Estos personajes tienen una inteligencia artificial muy bien desarrollada. Tanto así que tú les puedes enviar órdenes mediante el control para que ellos te cubran mientras realizas alguna acción, o que todos ataquen a un solo blanco, por mencionar algunas de las funciones que puedes realizar. Sobre las armas tampoco se mencionó demasiado. Lo que sí, es que tuvimos la oportunidad de ver un par de armas muy innovadoras, entre ellas un rifle de rayos "X" que permite ver a los enemigos a través de las paredes... ¡¡¡y dispararles!!! Perfect Dark tendrá un sin fin de innovaciones tecnológicas. Ken Lobb, en una conferencia de prensa especial nos mostró mucho de lo que aquí mencionamos y nos habló de una función que tendrá este juego y que nos dejó gratamente sorprendidos: Si tú tienes el Transfer Pak (el adaptador para pasar datos de Cartuchos de GB al N64) y la GB Camera, podrás sacar fotos de tu cara con este último aditamento, pero ¿Para qué? Bueno, con el Transfer Pak podrás leer la información de la cámara e incorporar tu cara que tengas capturada a alguno de los personajes del juego, ¿te puedes imaginar? Ya podrás estar en un juego, o tu hermano o hermana, o tu papá, o quien tú quieras. Estos datos se podrán quedar grabados en la memoria del cartucho o bien en un Controller Pak. Por esto y por muchas cosas más, creemos que Perfect Dark fue el juego más espectacular de los que se mostraron para cualquier sistema de Nintendo. ¿Tú qué piensas?





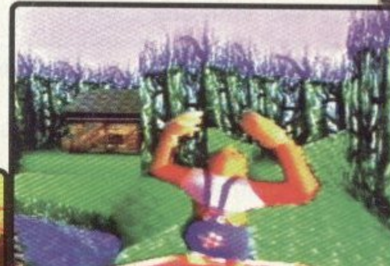


## Donkey Kong 64

Nintendo / Rare
256 Megabit
Noviiembre 22

Ya desde hace un poco de tiempo. Rare dio a conocer que se encontraba trabajando en la adaptación de la serie "Donkey Kong" para el N64. Desde que se anunció esto, hubo mucha expectación. Pero no fue hasta unos días antes del evento, que Rare habló un poco más en forma del juego, pero sin llegar a profundizar demasiado.
Ahora, en este E3 se dieron a conocer muchos datos de este título y sí que se perfila como uno de los grandes favoritos para este fin de año. DK 64 sí que dará de qué hablar, pues Rare al querer lograr algo excepcional, lo está programando para jugarse UNICA y EXCLUSIVAMENTE utilizando la expansión de memoria del N64. Aunque esta es una buena noticia, esto está poniendo en un predicamento a la gente de Nintendo, pues originalmente ellos planeaban vender el







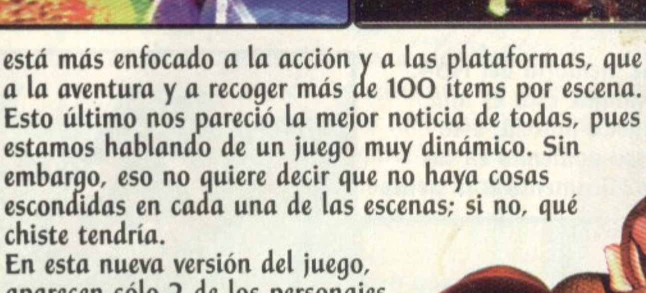
cartucho con una expansión de memoria de regalo... pero ¿Qué va a pasar con los que ya la tienen? Bueno, por el momento no debemos preocuparnos tanto por esto, ya que seguro van a encontrar una solución favorable a todos de este "problema". Nintendo anticipa que este juego será un de los mejores vendidos para este 1999. De hecho, ellos están preparando una gran campaña de soporte para este título, que será el equivalente a la que se preparó para el juego de Zelda 64 y es que DK 64 es tan bueno que vale la pena tanto soporte.

DK 64 es un juego de acción / aventura muy al estilo de otros que ha programado Rare, como Banjo Kazooie. A primera vista, este título tiene mucha similitud con Banjo, pero eso sólo es de vista, pues para comenzar con las diferencias, DK64 es mucho mejor en cuestión de gráficos por las razones antes expuestas. Además, el modo de juego de DK 64





está más enfocado a la acción y a las plataformas, que a la aventura y a recoger más de 100 ítems por escena. Esto último nos pareció la mejor noticia de todas, pues estamos hablando de un juego muy dinámico. Sin embargo, eso no quiere decir que no haya cosas escondidas en cada una de las escenas; si no, qué chiste tendría.



En esta nueva versión del juego, aparecen sólo 2 de los personajes clásicos: Donkey Kong y Diddy Kong, mientras que aparecen 3 nuevos personajes: Tiny, Chunky y Lanky Kong. Cada uno de estos gorilas tiene diferentes habilidades. De hecho, esto es parte importante del juego, pues las habilidades de estos personajes se podrán explotar en escenas que ya hayas pasado anteriormente y en las que ya creías haber encontrado todos los secretos.

Esto da una amplia variedad al juego y por lo tanto no lo hace lineal y nos da mucho más que explorar.

El juego está dividido en 8 mundos, muy distintos entre sí. Y es que la acción se desarrolla tanto en la selva, como en la jungla, en una fábrica o hasta en un templo azteca.

Es aquí donde mencionamos que deberás aprovechar las cualidades de cada uno de estos personajes para completar ciertas misiones que sólo uno pueda hacer.

DK 64 tendrá muchos mini-juegos en todos los niveles. Estos los descubrirás al estar jugando y después podrás jugarlos de nueva cuenta desde un menú especial, pero con la ventaja de que podrán participar hasta 4 jugadores de forma simultánea.

Lo que nosotros podemos decir, es que efectivamente tiene un gran parecido con Banjo-Kazooie; sin embargo, a la hora de jugarlo te das cuenta de que se trata de un juego que no se juega igual y el parecido es meramente estético.

Los gráficos de este juego son impresionantes y el factor de diversión es alto. Si Rare estaba esperando repetir el éxito de los anteriores juegos de DK para el SNES con esta adaptación al N64, va por muy buen camino.





# Servicio de Gorra



## Gauntlet Legends

Midway · 256 Megabit · Fin 1999

Año tras año, Midway adapta sus juegos más espectaculares de Arcade para los sistemas caseros de Nintendo, y entre los juegos que veremos este año para el N64 y que pudimos disfrutar en Arcade, está el juego de Gauntlet Legends. Ya hace tiempo hablamos de este juego en su versión Arcade, y lo que podemos




decir de él es exactamente lo mismo que dijimos en aquella ocasión: Guantlet Legends es un juego que está basado en el clásico juego de Gauntlet que apareció para el NES y GB hace ya varios años. En este juego, controlas a diversos personajes: un guerrero, una amazona, un elfo y en hechicero. Estos personajes tienen distintas características cada uno, dependiendo su clase. Su misión es avanzar por varios calabozos llenos de peligros, estos calabozos pueden ser observados en una vista general de "Top View" o vistos por arriba. En estos macabros escenarios te vas a encontrar con decenas de enemigos a los cuales tienes que derrotar con tus armas o habilidades. Obviamente, al ser calabozos los escenarios en los que tú juegas, el reto no sólo consiste en avanzar sin ser eliminado, sino que también hay que resolver, en algunas ocasiones, ciertos acertijos para poder avanzar al siguiente nivel. Después de pasar cierto número de escenas, podrás enfrentarte a unos enemigos gigantescos, los cuales cumplen la misión de ser "jefes" del mundo en el que estás jugando.

No cabe duda que Midway va mejorando la calidad de sus juegos conforme pasa el tiempo. Pero bueno, más que mejorar sus juegos, lo que mejoran son sus adaptaciones. En este caso, Gauntlet Legends es una adaptación de lo más fiel que ha hecho está compañía. Los gráficos son bastante parecidos al los del Arcade, la movilidad es idéntica y la mayoría de efectos gráficos del Arcade están. Sin embargo y lo más importante es que este juego sigue siendo para 4 jugadores de forma simultánea sin ningún problema, gracias, tanto al poder de procesamiento del N64 como a su puerto para 4 jugadores. Y por si fuera poco, hasta la mayoría de trucos (si no es que más) de la versión original se encuentran en Gauntlet Legends para el N64.

## Harvest Moon 64

Natsume · 128 Megabit · Fin 1999

Uno de nuestros juegos favoritos para el SNES y el GB es Harvest Moon, y no puede ser más que una excelente noticia el que Natsume de América haya decidido traer este excelente juego a nuestro continente. En este juego (para los que no lo conozcan) tú te pones al mando de un personaje que tiene que cuidar de una granja. Se podría decir que es un simulador de granja, pues hay que cuidar en ella hasta





el más mínimo detalle: hay que limpiar el terreno para donde se va a sembrar, hay que elegir qué es lo que se va a sembrar, hay que cuidar de los animales de la granja para que produzcan leche, huevos, lana... y todo esto cuidando detalles como el clima, la temporada del año y todas esas cosas.

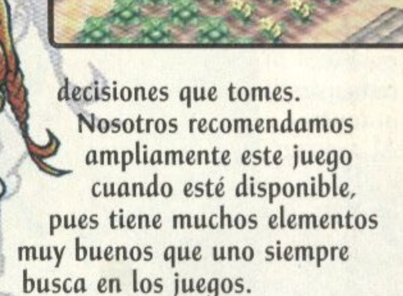


Los elementos anteriores estaban ya en los juegos de SNES y GB, pero en éste han sido agregadas nuevas cosas. Pues la cuestión no sólo es cuidar de la granja, sino de la salud física y "mental" del protagonista, pues no todo en la vida es trabajo. Una vez que termines con tus obligaciones del día, podrás ir al pueblo más cercano para buscar entretenimiento de diversas formas. Es más: hasta puedes conocer diversos

tipos de chicas y si las cosas salen bien... te puedes llegar a casar con ellas. Pero mucho cuidado, pues alguna de ellas puede tener algún pretendiente que al enterase de lo que planeas con ella, puede alterar la trama del juego (no de forma violenta, claro está).
Esto suena como un juego demasiado complejo; y sí, puede llegar a serlo, pues requiere de una muy buena estrategia por quien vaya a jugarlo, pero una vez que le agarras la onda te entretiene bastante (nosotros te lo decimos por experiencia).



Los gráficos de Harvest Moon 64 son pre-rendereados, lo que los hace verse muy bien. La música es excelente y la trama es variable, por todas las decisiones que tomes. Nosotros recomendamos ampliamente este juego cuando esté disponible, pues tiene muchos elementos muy buenos que uno siempre busca en los juegos.






## Hybrid Heaven

Konami | 128 Megabit | Ago.-Sep. 1999

Aunque ya anteriormente habíamos hablado de este título, en este E3 tuvimos oportunidad de ver la versión casi completa del juego. Lo más sorprendente es que cuando conocimos el juego ya nos parecía sorprendente, pero la gente de Konami allá en Japón está trabajando muy duro para hacer de este juego todo un hit para el N64. Una de las cuestiones en las que pudimos ver mejoras considerables es el número de "cinemas display" en tiempo real que en los que se cuenta la historia del juego (muy buena, por cierto ¿Ya lo habíamos dicho?). Otra mejora importante es la velocidad en la que se desarrollan las batallas, o más bien la animación de los movimientos y golpes que hayas elegido con anterioridad, pues aunque antes no se veía tan lento, aún así le subieron la velocidad al juego en este aspecto. Hace exactamente dos años que se dio a conocer el proyecto de este título y después de bastante tiempo de desarrollo, por fin podremos tenerlo, así que no debe faltar en la colección de nadie, pues aunque hubo opiniones divididas en cuanto a otros juegos de Konami, como fue el de Castlevania, estamos seguros que Hybrid Heaven será un juego que todos disfrutarán. Bueno, para ser sinceros sí tenemos una queja aún antes de que salga al mercado Hybrid Heaven y es la siguiente: ¿Por qué Konami no puede hacer sus juegos con más memoria?









## Jet Force Gemini

Nintendo / Rare | 256 Megabit | Agosto 30

Rare presentó 3 juegos en este evento... y los 3 son excelentes títulos. Jet Force Gemini ya lo habíamos visto en una versión muy previa desde el anterior E3, pero ahora ya pudimos ver el juego que estará disponible dentro de muy pronto (afortunadamente). En Jet Force Gemini tú puedes controlar a 3 personajes distintos: Juno, Vela (quienes por cierto, son gemelos) y su perro Lupus. Ellos tienen como misión detener la invasión de un diabólico enemigo conocido como Mizar.
El juego está visto en una perspectiva de tercera persona como los juegos de Mario o Banjo Kazooie, aunque la cámara no sufre tantas variaciones de movimiento como en estos juegos. Otra diferencia es que a tus rivales no los eliminas saltándoles encima o golpeándolos...



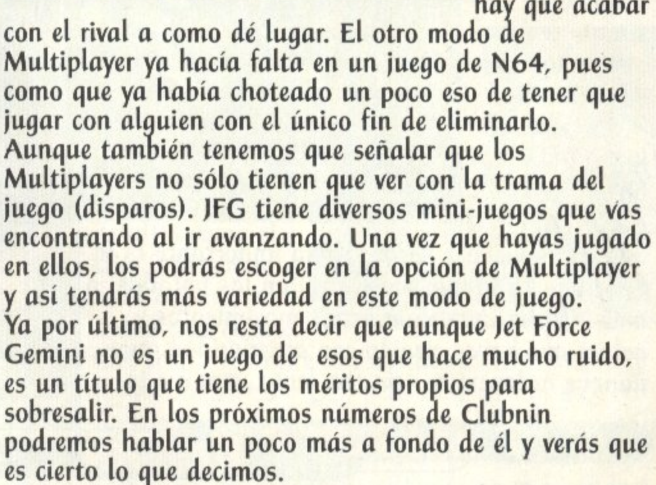


¡no señor! Para eso tienes un arsenal bastante considerable a tu disposición. Gracias a este modo de juego, JFG en hay mucha acción, y es que no sólo tienes que acabar con rivales a la voz de ya, sino que también debes esquivar todos sus ataques. Al avanzar o a lo largo del juego, los 3 personajes irán ganando más poder y por lo tanto modificarán sus armaduras y también sus armas. Al igual que muchos de los juegos que se verán en este reporte, Jet Force Gemini hace un especial énfasis en los "Cinema Display" en tiempo real. De hecho, Rare es de las compañías que han aprendido a usar mucho mejor este recurso y en este juego veremos mucho el uso de estos eventos, que ha decir verdad le da todavía más presencia al juego.



Una de las cosas que se nota fácilmente al verlo en acción es su gran calidad gráfica. Los escenarios tienen una muy buena cantidad de texturas, lo que los hace ver muy coloridos. Además de esto, los programadores de Rare decidieron agregarle una buena cantidad de efectos especiales, como fuentes de luz o destellos de sol. Algo así como lo que están haciendo con Perfect Dark. De hecho, este juego también es compatible con el "Expansion Pak" para hacerlo ver increíble. Gráficamente es de los mejores juegos que veremos este año.

Jet Force Gemini es un título bastante largo. Como los 3 personajes tienen que entrar en acción, hay mucho camino que recorrer. Según nos comentaba Ken Lobb, aquí se recorren más de 100 escenas en conjunto. Algunas no son tan largas como otras, pero ya en promedio hacen de Jet Force Gemini un juego bastante largo. Un elemento muy importante para Rare en sus juegos, es la forma en la que los enemigos van a comportarse dentro del mismo. Por lo tanto, en este juego también se ha puesto un especial énfasis en el programa de Inteligencia Artificial. Esto hace que los enemigos sean más violentos y por lo tanto, este juego tiene bastante reto. Para Nintendo es muy importante que sus juegos tengan un modo de Multiplayer muy divertido y Jet Force Gemini se presta muy bien para eso. De hecho existen 2 modos de Multiplayer en Jet Force Gemini: El primero es en el que compiten de 2 a 4 jugadores entre ellos y el segundo es el de 2 jugadores de forma cooperativa. El primero de estos modos es muy similar al de juegos como Goldeneye o Turok 2, pues hay que acabar con el rival a como dé lugar. El otro modo de Multiplayer ya hacía falta en un juego de N64, pues como que ya había choteado un poco eso de tener que jugar con alguien con el único fin de eliminarlo. Aunque también tenemos que señalar que los Multiplayers no sólo tienen que ver con la trama del juego (disparos). JFG tiene diversos mini-juegos que vas encontrando al ir avanzando. Una vez que hayas jugado en ellos, los podrás escoger en la opción de Multiplayer y así tendrás más variedad en este modo de juego. Ya por último, nos resta decir que aunque Jet Force Gemini no es un juego de esos que hace mucho ruido, es un título que tiene los méritos propios para sobresalir. En los próximos números de Clubnin podremos hablar un poco más a fondo de él y verás que es cierto lo que decimos.



## Rayman 2: The Great Escape

Ubi Soft | 256 Megabit | Octubre 1999

Aunque el género de los juegos de aventuras en 3D es muy socorrido en consolas como el N64, aún existen juegos que destacan por alguna característica en especial y Rayman 2 es uno de esos juegos de los que estamos hablando.

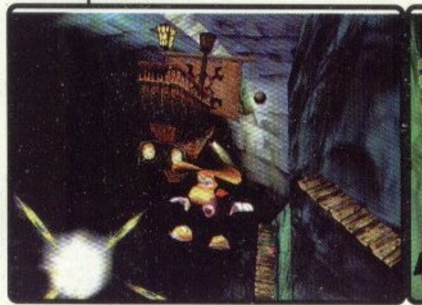
¿Por qué es tan especial este juego? Pues más que nada porque es un juego que la gran mayoría de sus elementos está muy bien desarrollado.



Para comenzar tiene unos gráficos muy padres y de un estilo que casi no se ha visto en el N64, algo así como si estos hubieran estado dibujados a mano (de hecho, fueron dibujados a mano). La movilidad es muy buena y la música también es sobresaliente. Además de las características mencionadas, el juego es bastante largo, pues está dividido en 14 mundos. Dando un total de más de 40 escenas distintas.

Sí hemos de ser sinceros, realmente nos llevamos una agradable sorpresa cuando visitamos el Stand de Ubi Soft en el E3, pues aunque ya antes de ir, habíamos tenido la oportunidad de jugar algunos de los juegos que iban a mostrar (los cuales nos parecieron buenos, pero no sorprendentes) fue hasta aquel evento en el que vimos títulos como este y Wild Waters, que son muy buenos.

En fin, podemos resumir que Rayman 2 es un excelente título. Quizá no esté haciendo mucho ruido, ni lo vaya a hacer, pero es de esos juegos que se disfrutan al jugar y que cumplen con su cometido: divertir.





## Resident Evil 2

Capcom



512 Megabit

Diciembre 1999

Muy Sorprendidos.... Así quedamos ahora que tuvimos la oportunidad de jugar la versión de N64 de Resident Evil 2. Y es que tanto Capcom como Angel Studios están haciendo un excelente trabajo en esta conversión. Ya en anteriores ocasiones hemos comentado sobre este juego que se planea ser una adaptación fiel del original, pero no fue hasta que lo jugamos que nos dimos cuenta de esto. Primero que nada tenemos la cuestión gráfica; pues al jugar RE2 en el N64 con la Expansión de Memoria podemos ver de los mejores gráficos que se hayan visto en cualquier juego para este sistema. Los personajes y enemigos se ven con mayor detalle y más definidos, por lo mismo.

OK, ok, vámonos a la pregunta clave sobre este juego ¿Tiene la versión de RE2 absolutamente todo lo que tiene la versión original? Sí, está absolutamente todo: Items, personajes, armas, eventos, enemigos... "Hey, ¿y qué onda con los cinemas en "Full Motion Video?" se oyen unas voces allá a lo lejos. Pues es muy grato para nosotros comentarte que este juego tiene todos los Full Motion Video que existen en la versión original. Esto es un gran logro, pues todos sabemos que un FMV ocupa una gran cantidad de memoria de un juego, y además de esos FMV, meter toda la







información del juego en un cartucho de 512 Megabit (64 Megabytes) ya es de admirarse.
Nosotros lo jugamos un rato y nos pudimos dar cuenta que la movilidad está muy mejorada, los personajes responden muy bien al control 3D Stick y el modo de juego es más dinámico. Siguiendo con lo de las similitudes y la memoria, también nos pudimos dar cuenta al jugarlo, que todos los diálogos y que se escuchan a lo largo del juego, se encuentran íntegros en esta versión.

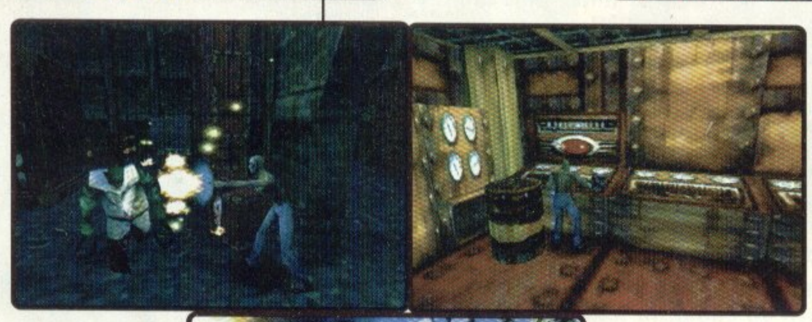


Seguro después de leer todo lo que está incluido en esta adaptación te acabas de quedar como nosotros después de jugarlo por un rato: ¡¡¡Muy sorprendidos!!!

## Shadow Man

Acclaim | 256 Megabit | Verano 1999

Es un hecho que cuando Acclaim se propone hacer un juego bueno lo logra. Y es todavía más verídico que cuando quiere que sus juegos se distingan de los demás, incluye en ellos elementos que no pueden pasar desapercibidos. Este es el caso del juego Shadow Man que se está programando en los estudios de Iguana.



En Shadow Man, tú asumes la personalidad de Mike LeRoi, un graduado en literatura inglesa que se ha convertido en asesino a sueldo. Pero no cualquier asesino, pues él tiene el poder de caminar en el mundo de los muertos convertido en Shadow Man gracias a antiguos poderes Voodoos.
El juego tiene una perspectiva de tercera persona, muy usada en los juegos de N64. Esto para recorrer más de 20 mundos que componen el juego de Shadow Man. Estas escenas se pueden desarrollar tanto en el mundo de los muertos, donde se mueve con facilidad Shadow Man, o en el mundo de los vivos, manejando a Mike LeRoi. Por cierto, dependiendo de las acciones que realice nuestro personaje en cualquiera de estos mundos, podrás cambiar la historia del juego; este tipo de elementos nos gusta que se incluya en los juegos, pues así le da más "Replay Value" para no sólo jugarlo una vez y botarlo. Este es un juego de acción/aventura, pues aunque hay que enfrentarse a muchos enemigos (con armas únicas, por cierto) como suele suceder en los juegos de acción, también hay que resolver acertijos que en ocasiones resultan algo complejos para seguir avanzando.
El personaje principal de este juego tiene movimientos muy comunes como son atacar, saltar y mirar a su alrededor para reconocer el terreno.
Por cierto, ya que hablamos de mirar al rededor, mencionaremos que los programadores de Iguana han desarrollado una nueva técnica mediante la cual, se podrán ver escenarios muy amplios sin que se pierda detalle ni recurrir al viejo truco de la neblina. ¡Esta es una muy buena noticia!
Al igual que otros juegos que hemos revisado - y que revisaremos- Shadow Man tiene una buena cantidad de eventos, los cuales se representan gracias a Cinemas Display en tiempo real. Sin embargo eso no es todo, ya que acompañando a estos cinemas, existe una buena cantidad de diálogos.
Según nos comentaban algunos de los productores de este título, es más de una hora corrida de voces la que estará programada en la versión final del juego.

## Toy Story

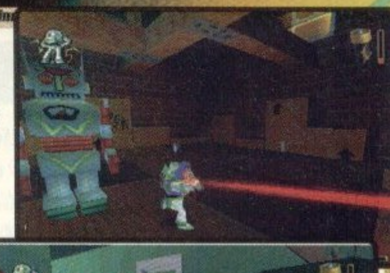
Activision | 256 Megabit | Fin 1999

Tal vez puede parecer que la lista de juegos que este año vemos para el N64 está plagada de juegos con un contenido un tanto "violento", sin embargo gracias a la gran cantidad de juegos que se vieron en el piso, este año aparecerán títulos para todos los gustos y edades. Un ejemplo de esto es la próxima aparición de Toy Story II. Este juego está basado en la animación por computadora que está próxima a salir (no sabemos si sea exclusiva para video o se vaya a exhibir en cines).
En Toy Story II le toca la responsabilidad de ser el héroe a Buzz Lightyear y su deber es rescatar a Woody quien está en poder de un coleccionador de juguetes.
Toy Story II es un juego muy sencillo, pues está enfocado a los jugadores de corta edad, sin embargo

no por eso tiene que ser un juego malo o mediocre. Los gráficos son muy buenos y hay bastantes texturas para darle variedad visual.



La movilidad es simple pero buena y cabe recalcar que es un juego divertido. Como suele suceder con la mayoría de los juegos en los que está involucrado Disney Interactive, tanto la gente de esta compañia, como algunos diseñadores de Pixar están muy atentos del desarrollo del juego para que esté muy apegado a la película. Aunque falte un poco de tiempo para que salga esta película y por ende el videojuego, promete bastante.





## 40 Winks

GT Interavactive | 128 Megabit | Noviembre 1999

Ya hace un par de números hablamos de este juego y ahora tuvimos la oportunidad de conocerlo en vivo en el E3. Aunque el concepto del juego suena bastante bien: "Un par de personajes que se meten al mundo de los sueños a rescatar a 40 Winks, y en el sueño pueden cambiar su personalidad para ayudarse en su misión"; el juego no muestra una gran innovación en lo que al género de juegos de plataforma / aventura se refiere. Pues lo que vimos no tiene demasiada innovación. Esperemos que Eurocom le ponga todavla más empeño al juego, pues es una compañia muy importante y no debe andarse "quemando" con cualquier clase de juegos.

## Air Bordin' USA

Agetec | 128 Megabit | Agosto

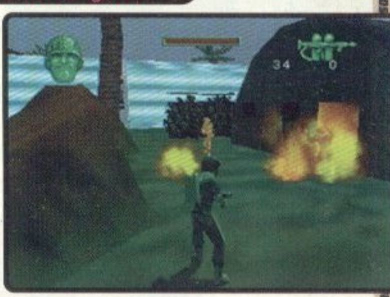



Si el nombre de este juego te parece conocido no te culpamos, pues ya hace tiempo lo analizamos, pero cuando iba a ser lanzado por Ascii. Ahora, poco más de un años después, Agetec (que viene a ser casi lo mismo que Ascii) pretende lanzar este juego futurista de AirBoarding. La verdad es que si este juego lo hubieran lanzado en su momento, hubiera tenido una muy buena oportunidad, pero ahora que están saliendo juegos mucho más complejos, pues éste se verá como si tuviera más de año que salió en Japón... ¡Un momento! ¡En realidad tiene más de un año que este juego salió en Japón! ¡Vaya problema!

## Army Men: Sarge's Heroes

The 3DO Company | 128 Megabit | Fin 1999

Una serie de juegos muy importante para 3DO es la de Army Men, y ahora ellos están preparando su primer juego para el N64. En estos juegos, tú manejas a soldados de plástico en la constante lucha de su supervivencia. En este caso es la armada verde contra la café. Este juego se ve en una perspectiva de tercera persona y tu personaje es uno de los 9 diferentes soldados, los cuales tienen distintos movimientos como caminar, correr, saltar y obviamente disparar. Los escenarios son lugares comunes, pero que para ellos se ven de tamaño gigantesco. Este es un juego muy interesante del cual ya hablaremos más a fondo, pues vale la pena profundizar en algunos de sus detalles.



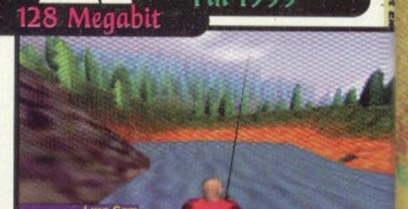
## Asteroids Hyper 64

Crave | 128 Megabit | Agosto 1999

Este juego marcó toda una era en los locales de Arcade en los años 80 y ahora tenemos una adaptación de este gran clásico, pero con gráficos que sólo el N64 puede generar. Básicamente el modo de juego es el mismo que el original: destruir asteroides, pero ahora hay nuevos peligros, como asteroides radioactivos que afectan el funcionamiento de tu nave si te acercas mucho a ellos, así como otras 14 clases diferentes de asteroides, cada uno con sus peligros únicos. Además de esto, se incluye un nuevo modo de multijugadores (para 4 personas) y la posibilidad de enfrentarte a distintos jefes de nivel.

## Basemaster 2000

THQ · 128 Megabit · Fin 1999




Ahora que se presentan una buena cantidad de juegos para el N64, es inevitable que uno de ellos sea de pesca (los tuvo el SNES, el GB y ahora el N64). A decir verdad, este juego mantiene las bases de otros juegos de pesca, sin embargo hay elementos del juego que se explotan muy bien del sistema, como el efecto de agua, el movimiento de los peces y el poder de procesamiento para crear efectos y movimientos apegados a la realidad.

Otra característica importante del juego es que es narrado como si se estuviera trasmitiendo por la TV (¿Puedes creer que esto lo trasmiten por la TV en EU?).

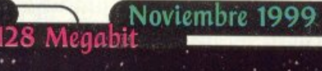
## Battletanx 2: Global Assault

The 3DO Company · 256 Megabit · Fin 1999



Aunque el primer Battletanx fue un juego bueno, pero así nada más, 3DO está trabajando para que la secuela sea todavía mejor que la primera (eso esperamos). Aunque apenas llevan parte del desarrollo del mismo, hay cosas muy interesantes que piensan incluir; primero que nada cambiarán la historia (¡Yupi!), después incluirán una nueva cantidad de tanques, todos con distintas características, habrá diversos modos de juego para un jugador y para multijugadores existirá un modo de Vs. (para 4 personas) y otro de cooperación (2 personas). Los gráficos han sido notablemente mejorados así como el control. Todo indica que Battletanx 2 sí será un mejor juego que el primero.

## Battlezone 64



Crave · 128 Megabit · Noviembre 1999



Crave por lo visto está decidido a llevar viejos clásicos de Arcade al N64. Battlezone 64 está basado en ese viejo juego en el que tú manejabas un tanque que luchaba contra otros. Bueno, aquí haces lo mismo, pero con varias modificaciones que se le hicieron, como los gráficos y la movilidad. Además de eso se le incluyeron 3 modos de juego para que puedas disfrutar de Battlezone como si lo estuvieras jugando en Arcade, o probar cualquiera de los otros 2 modos en los que ya debes de ser más estratégico. Aquí puedes llegar a controlar de entre 32 diferentes vehículos lunares (y es que la acción se desarrolla en la luna).

## Blitz 2000

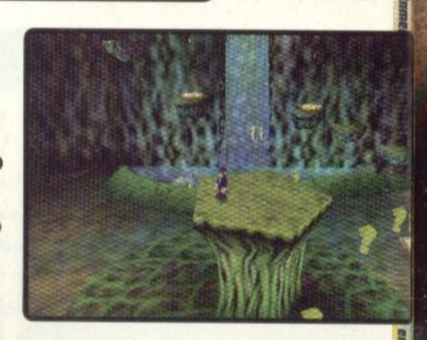
Midway · 128 Megabit · Otoño 1999

Al parecer Midway planea competir con licenciatarios como Electronic Arts o Acclaim, lanzando sus series de juegos deportivos año tras año. La base de este juego es la misma que en la versión anterior: Ninguna regla, así que puedes ser todo lo violento que quieras. En este juego cuentas con todos los equipos de la NFL, así como algunos jugadores reales. También podrás ejecutar algunos movimientos especiales si cumples con algunas reglas. Una de las grandes mejorías de este juego sobre la versión anterior es que ya cuentas con la posibilidad de que jueguen hasta 4 personas de forma simultánea.

## Blues Brothers 2000



Titus · 128 Megabit · Fin 1999



Realmente fue una buena idea comprar la licencia de Blue Brothers 2000 por parte de Titus ¿Por qué? Pues por el tiempo que les ha llevado realizarlo, saldrá a tiempo en el año 2000... aunque la película ya tenga demasiado tiempo de estrenada. En este juego, tú controlas a un personaje de nombre Elwood Blues que tiene que juntar dinero para poder reunir la banda de Rock a la que pertenecía. Este es un juego de aventuras que se desarrolla a lo largo de 25 niveles. Para ubicarte mejor, te podemos decir que este juego es muy parecido a Banjo - Kazooie en objetivos, modos de juego, gráficos, movilidad... ¡Hey! ¿Qué no está resultando demasiado parecido? Bueno, incluye un modo de juego para 4 personas, que ya marca una diferencia.

## Brunswick Circuit Pro Bowling

THQ | 128 Megabit | Fin 1999




Por el momento no hay mucho qué decir de este juego, pues está apenas desarrollándose, pero la gente de THQ promete bastante. Primero que nada, dicen que éste será el simulador de boliche más real del mundo en cuanto a valores de las bolas y los pinos. Aquí se podrá elegir de entre varios bolichistas profesionales de los EU, cada uno con su estilo personal y características únicas. Al jugar, podrás ver la acción desde diferentes puntos de vista y luego la repetición de alguna jugada espectacular. Otra característica importante de este juego es que podrá ser jugado por hasta 8 personas. Una buena opción para los que gustan de este deporte.

## Caesars Palace 64

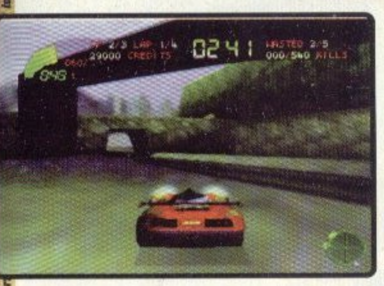
Crave | 64 Megabit | Agosto 1999

Generalmente lo que los juegos de Casino ofrecen es poder jugar y apostar en alguno de los diversos juegos que hay en estos lugares. Obviamente Caesar Palace 64 tiene esto; Blackjack, Craps, Ruleta, Baccarat, Slots, Video Pocker y Keno son algunos de los juegos que existen en este título, pero además te podrás estar moviendo libremente en una recreación fiel del famoso casino Caesars Palace de Las Vegas y de paso podrás hablar con la gente que ahí se encuentra. Esto te permitirá conocer algunas historias y darle bastante variedad a tu juego. Crave planea lanzar este juego enfocado totalmente al mercado adulto y por eso obtendrá el rating de "Mature". este juego será compatible con el Expansion Pak.



## Carmaggedon 64

Interplay | 128 Megabit | Fin 1999



Basado en el popular juego de PC, Interplay se encuentra adaptando Carmaggedon para el N64. Carmaggedon 64 no es el típico juego de carreras, puesto que en éste en lugar de competir en circuitos especiales, corres en la ciudad y obtienes puntos... atropellando a transeúntes. Además de eso tienes que cuidarte de algunos enemigos locos que quieren acabar contigo a como dé lugar. Este juego está siendo programado por la compañía Software Designs, los responsables del juego Buck Bumble de Ubi Soft. Definitivamente no se trata de un juego para cualquiera.

## Castlevania Especial Edition

Konami | 128 Megabit | Octubre 1999

Un juego que fue anunciado y nos causó bastante extrañeza es el de Castlevania Especial Edition. Y nos causó extrañeza, pues el personaje principal es Kohnel, el hombre lobo que fue editado de la primera versión de Castlevania para el N64. Además de esto que se dijo, no hubo ningún otro comentario. Es más, ni siquiera se mostró al público, lo cual nos ocasiona algunas dudas al respecto: ¿Será el mismo Castlevania que conocemos pero con dsitinto personaje? ¿Cómo cambia la historia de Castlevania con esto? ¿Se mejorará el juego en algunos aspectos? Nosotros, como buenos aficionados de esta serie, estaremos pendientes para tenerte informado de este juego, pues lo más raro es que no se haya mostrado nada, estando ya tan cerca su fecha de salida.

## Command & Conquer

Nintendo | 128 Megabit | Julio 1999

Command and Conquer es una franquicia muy popular en PC y ahora Nintendo está preparando la adaptación del primer juego de la serie al N64, con misiones exclusivas para este sistema.

Esta clase de juegos de estrategia en tiempo real son muy entretenidos cuando comprendes de lo que se tratan, pero visualmente no llaman mucho la atención.

En este juego, tú eliges a uno de los 2 grupos armados más poderosos que existen (GDI y NOD), cada uno con estrategias especiales de juego. Command and Conquer es compatible con el Expansion Pak.



## Daikatana 64

Kemco · 256 Megabit · Fin 1999

Basado en el juego más esperado (y la vez más retrasado) de Jon Romero, creador de Doom y Quake, Kemco se prepara a lanzar la versión para el N64 de Daikatana. Este es un excelente juego de primera persona con gráficos excepcionales y compatibilidad con el Expansion Pak. El juego se desarrolla en 4 distintos mundos con 8 misiones. Como en muchos de estos juegos, tú tienes un amplio arsenal para acabar con tus enemigos. Una buena opción de este juego es que gracias al "Tranfer Pak" ambas versiones (GBC y N64) serán compatibles.

## Duke Nukem Zero Hour

GT Interactive · 128 Megabit · Otoño 1999

Este es otro juego del que ya hemos hablado bastante. En este E3 pudimos ver una versión preliminar, pero ya en las últimas fases de desarrollo, pues para cuando leas esto no faltará mucho para que este título esté disponible. Lo que pudimos ver es un juego con buena acción, bastante investigación, gráficos un tanto borrosos pero buenos... y Slow Motion. Según nos comentaba un representante de GT Interactive, esto era normal pues ese era un Beta de prueba y la versión final tendría su velocidad normal; nosotros esperamos que así sea, pues nos pareció un juego muy bueno, fuera del detalle antes mencionado.

## Earthworm Jim 3D

Rockstar Games · 128 Megabit · Septiembre 1999

Este es otro de esos juegos que no se ve para cuándo vayan a salir. Afortunadamente Rockstar Games ha adquirido ya los derechos de este juego de Interplay y ha puesto la fecha límite de Septiembre de este año. En este juego, Jim debe explorar en su inconsciente, en el que se ha quedado atrapado después de un "accidente". De la última vez que vimos este título a la fecha, hay una gran mejoría. Tal vez no en gráficos, pero sí en movilidad, velocidad de juego y reto. Aunque no tan espectacular como otros títulos, este es un juego que vale la pena jugarlo.

## Eternal Darkness

Nintendo · 256 Megabit · Fin 1999



Al parecer los fans del género de juegos de terror van a tener un fin de año muy ocupado, pues Capcom lanzará su Resident Evil 2 y Nintendo hará lo propio con Eternal Darness. Este juego está siendo desarrollado en Canadá y tendrá la misma carga de suspenso, o más, de RE2. El modo de juego es muy similar a RE, pues el personaje se mueve por escenarios 2D previamente rendereados, pero por lo que pudimos ver, aprovecha mejor algunos efectos gráficos del N64. La movilidad es muy buena y el juego te mantiene al borde de tu asiento (¡Vaya cliché que nos acabamos de aventar!) Este es un título que dará mucho de qué hablar para este final de año.

## F1 World Grand Prix 2

Nintendo/VideoSystem · 128 Megabit · Octubre 1999

Nintendo y Video System hacen mancuerna de nueva cuenta para lanzar este año la segunda parte del juego oficial de la F1 para el N64. Aunque la base del juego es muy parecida a la que vimos hace un año, esta nueva versión incluye ciertas mejorías. El "frame rate" fue mejorado, con lo que veremos un juego más fluido y por ende, más real. Las estadísticas y características de los coches han sido actualizadas conforme los últimos resultados y se incluyó un modo "Tutor" para que te enseñe cómo correr correctamente en cada una de las pistas (¡A ver si con esto ya podemos llegar en primer lugar en la pista de Mónaco!) El juego es compatible con el Expansión Pak para mejorar considerablemente los gráficos.



## Gex 3: Deep Cover Gecko

Crave | 256 Megabit | Septiembre 1999

Gex regresa al N64 en una nueva aventura en la que debe rescatar a la bella agente Xtra que ha sido secuestrada por Rez, su viejo archienemigo. Este juego es muy parecido al anterior Gex, en el que este personaje debe pasar por distintas escenas o mundos en 3D, los cuales son parodias de programas de televisión o películas. De hecho, en cada escena, este personaje tendrá la posibilidad de transformarse para ganar distintas habilidades nuevas. Algo que da de qué hablar de este juego, es su memoria de 256 Megabit, la cual se utiliza para mejorar los gráficos y para voces digitalizadas.

## Goemon's Great Adventure

Konami | 128 Megabit | Agosto 1999



Este juego ya tiene algo de tiempo que lo revisamos, sin embargo Konami decidió echarlo para atrás algunos meses ¿La razón? Ninguna aparentemente, pero la versión final de este juego ya estaba lista hace poco más de tres meses. Bueno, lo importante es que se retrase, pero que no se vaya a cancelar, pues juegos como éste, casi no hay en el N64 y son una muy buena alternativa si estás algo cansado de títulos de carreras o de primera persona.

Además de que es un juego muy divertido para 1 ó 2 personas de forma simultánea.

## Harrier 2001

Video System | 128 Megabit | Fin 1999

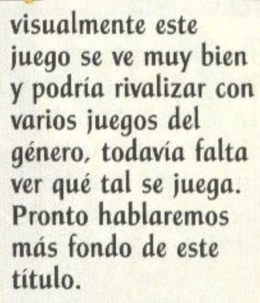
Originalmente este título sería desarrollado por completo por Paradigm, pero al parecer será terminado por Video System de Japón. Después del chisme, te podemos decir que este es un juego de acción / estrategia en el que hay que completar ciertos objetivos que se te van dando y esto lo haces abordo de distintos aviones, pero el más poderoso es el Harrier. Al principio, este juego estaba pensado en ser más o menos tipo simulador, pero decidieron hacerlo en una mezcla de simulador y Arcade para que todos lo puedan jugar sin problema.

Otra buena adición a este juego es el poder jugar hasta 4 personas de forma simultánea. Más información en el siguiente ejemplar de Clubnin.

## Hercules The Legendary Journey

Titus | 128 Megabit | Fin 1999

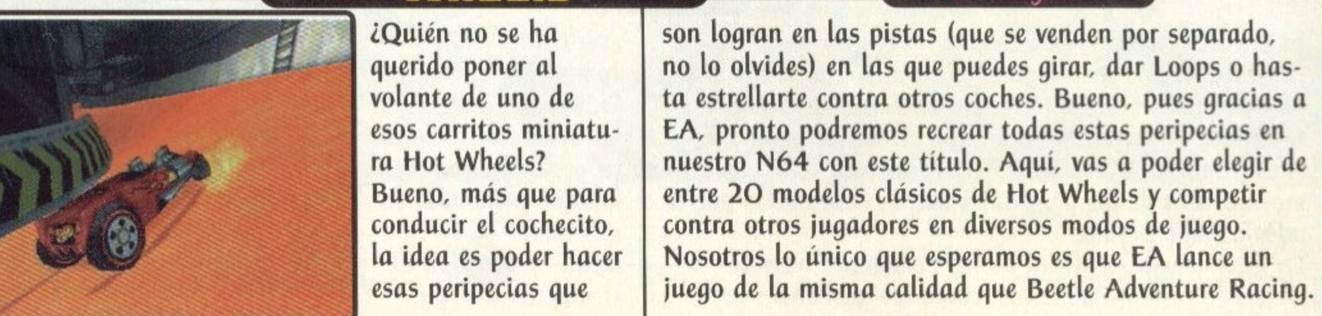
Hercules es un juego de Aventura que se presentó en una forma muy preliminar en este E3. Al igual que en la serie de TV en la que está basado, Hercules tiene que detener a dos titanes que fueron liberados por Ares, han tomado "preso" a Zeus, y luchar hasta con Ares. Como en muchos juegos de aventura, tu personaje (o más bien personajes, pues son 4 los que podrás controlar) tiene que viajar para buscar ítems, pistas, hablar con gente y luchar contra los reglamentarios enemigos. Aunque visualmente este juego se ve muy bien y podría rivalizar con varios juegos del género, todavía falta ver qué tal se juega. Pronto hablaremos más fondo de este título.





## Hot Wheels

Electronic Arts | 128 Megabit | Fin 1999

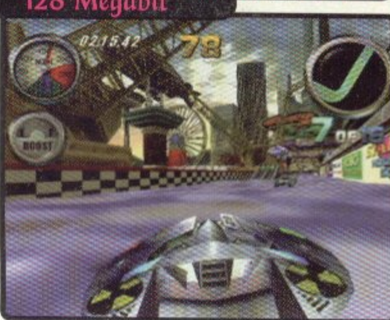


¿Quién no se ha querido poner al volante de uno de esos carritos miniatura Hot Wheels? Bueno, más que para conducir el cochecito, la idea es poder hacer esas peripecias que son logran en las pistas (que se venden por separado, no lo olvides) en las que puedes girar, dar Loops o hasta estrellarte contra otros coches. Bueno, pues gracias a EA, pronto podremos recrear todas estas peripecias en nuestro N64 con este título. Aquí, vas a poder elegir de entre 20 modelos clásicos de Hot Wheels y competir contra otros jugadores en diversos modos de juego. Nosotros lo único que esperamos es que EA lance un juego de la misma calidad que Beetle Adventure Racing.

## Hydro Thunder

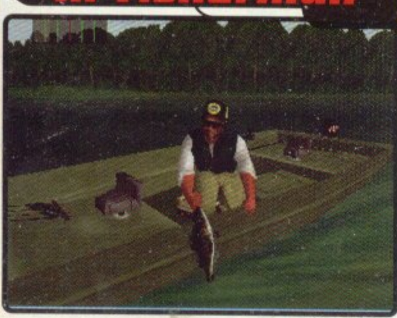
Midway | 128 Megabit | Principio 2000

Otra adaptación de Arcade a formato casero que tendremos dentro de algún tiempo por parte de Midway es la de Hydro Thunder. Este juego de carreras en botes nos recuerda mucho a lo que era el concepto original de Wave Race. Como en muchos otros juegos de Midway, en cada pista de este juego podrás encontrar muchos atajos, poderes y aditamentos para intentar vencer a tus oponentes. Cada pista tendrá retos únicos para los corredores, como cascadas, remolinos, hielo y corrientes rápidas para hacer más interesante el juego. En total existen 13 lanchas distintas a elegir, y en cada una de ellas podrás realizar todo tipo de acrobacia. Este es un juego al que vale la pena echarle un ojo cuando ya esté listo.



## In Fisherman Bass Hunter

Take Two | 128 Megabit | Julio 1999

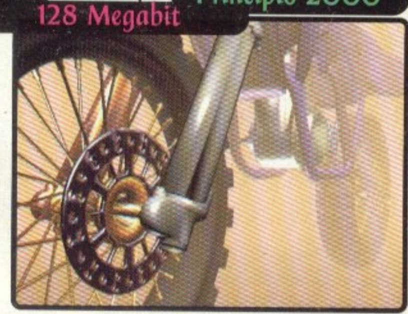


Si tu estuvieras interesado en los juegos de pesca, entonces estamos seguros que disfrutarías este juego, pues tiene características muy importantes, como el hecho de que los escenarios están rendereados y son exactos a lugares famosos de pesca de florida. Otras características a destacar son los movimientos realistas tanto de los peces como de los pescadores, o un programa basado en estudios científicos del comportamiento de las truchas y las lobinas. ¡Ah! Y por si esto fuera poco también obtienes Tips de pesca de Al Linder. Como ves, este es un juego muy completo... lástima que aquí no sean tan populares los juegos de pesca.

## Jeremy McGrath's Supercross 2000

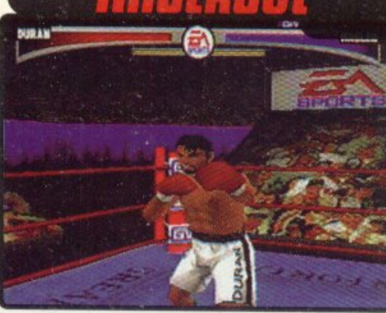
Acclaim | 128 Megabit | Principio 2000

Los juegos de Motocross nos están invadiendo y Acclaim es cómplice de esta invasión al estar desarrollando este juego de este deporte para el N64. Como siempre sucede, Acclaim ha buscado al representante máximo de un deporte en particular y él será la imagen de su juego, en este caso es Jeremy McGrath. Este juego está en etapas muy previas de su desarrollo, sin embargo promete mucho. Pues además de trabajar para ofrecer buenos gráficos, se planea hacer este título ultra realista en los valores de la moto. Habrá que ver qué tal les va a quedar.



## Knockout Kings 2000

Electronic Arts | 128 Megabit | Fin 1999




Pronto veremos un par de juegos de Box en el N64. Uno de ellos es totalmente irreverente, mientras que éste es más serio. En él podremos encontrar muchos peleadores reales de distintos años, pudiendo crear algo así como "Dream Matchs" entre peleadores como Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya, Evander Holyfield, and Muhammad Ali.
De hecho, este juego nos recuerda mucho a uno que ya había aparecido en el SNES bajo el nombre de Boxing Legends of the Ring.

## Kobe Bryant in NBA Courtside 2

Nintendo | 128 Megabit | Noviembre 1999

El primer juego de Kobe Bryant no fue un juego que se considerara un "parte aguas" en la historia de los juegos de Basketball para el N64, sin embargo Nintendo y Left Field se preparan para hacer un mejor título de Basketball para este año. Para comenzar, todos los movimientos de los personajes fueron capturados por el mismo Kobe Bryant.
La inteligencia Artificial de los personajes ha sido mejorada notablemente, así como los gráficos, pues este título será compatible con el Expansion Pak.
La opción de crear a tu personaje también ha sido mejorada, ya que tienes más menús y variedad de elementos a elegir.



## Looney Tunes: Duck Dodgers in the 23 1/2 Century

Infogrames | 128 Megabit | Fin 1999

Como en esa caricatura clásica de la WB, en este juego tú controlas a Daffy asumiendo el rol de Duck Dodgers. Su misión: desactivar las bombas que Marvin ha puesto en 7 distintos puntos estratégicos para destruir el universo (¿será eso posible?). Este es un juego de aventura de perspectiva en tercera persona muy bueno, con bastante acción y humor extraído directamente de la serie de TV. Los gráficos y la movilidad son muy buenos, pues como referencia debemos decir que este juego está siendo desarrollado por Paradigm Entertainment.



## Looney Tunes: Taz Express

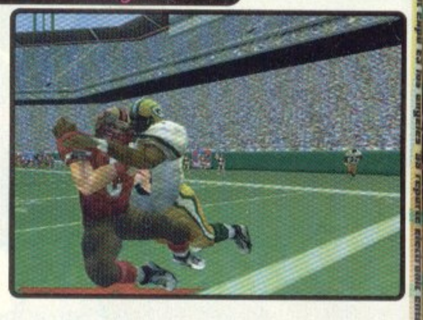
Infogrames | 128 Megabit | Fin 1999

No todo en la vida es fácil para un héroe de caricaturas.
La novia de Taz le ha conseguido un trabajo a Taz como mensajero y su primer día no será un día de campo, pues tiene que entregar una caja que debe ser protegida a toda costa y que al parecer todo mundo quiere robarla o destruirla. Este es un juego de acción, que al igual que el anterior que vimos sobre las series clásicas de WB, promete tener mucha diversión y elementos clásicos de las caricaturas. Los gráficos de este juego son muy buenos, pero los programadores prometen mejorarlos aún más. Eso habrá que verlo.

## Madden NFL 2000

Electronic Arts | 256 Megabit | Otoño 1999

Año nuevo... Madden nuevo. Para finales de este año tendremos de nueva cuenta el ya clásico enfrentamiento de Acclaim y EA Sports para ver cuál de sus juegos de Futbol Americano es el mejor. EA ya ha anunciado que Madden 2000 tendrá un modo Arcade para hacer el juego algo así como NFL Blitz, es decir: Haciendo cosas que van en contra de las reglas.
Otra innovación es un tutorial que te permite pulir tus estrategias de juego, así como un menú que ayudará a los jugadores novatos a jugar sin mayores problemas. Otras mejoras obvias están en los gráficos y sonido. Habrá que ver qué tan reñida se pone este año la competencia.



## Major League Soccer

Konami | 128 Megabit | Noviembre 1999

Una mala noticia para los que son aficionados a los juegos de ISSS de Konami, es que estos ya no saldrán a la venta en el futuro... pero en su lugar tendremos la nueva serie de Major League Soccer. Ahora que Konami ha adquirido la licencia de esta asociación, podremos ver el mismo estilo de juegos que ha hecho a Konami una autoridad en los juegos de Soccer, pero con los 32 equipos de la MLS y muchos de sus jugadores reales. Esta nueva versión tendrá muchas mejorías, pero entre lo más destacado es un modo muy del estilo "RPG" para crear jugadores según tu habilidad para jugar. Mismo buen juego pero diferente nombre.

## Mario Artist

Nintendo | 256 Megabit | Principio 2000

Para nosotros fue una sorpresa ver en el piso del evento, en una esquina, el juego de Mario Artist para el N64. Pensamos que por eso se iba a anunciar algo del DD, pero nada. De hecho se dijo que este juego se lanzará para el N64 pero en cartucho con las mismas características que se tenían pensadas para el DD: es decir, con la opción de editar a tus personajes, pero sacando las imágenes de la GB Camera como se indicó del juego Perfect Dark.
Aquí se juntaron 2 de los 3 juegos que se habían anunciado hace un par de años.

## Mario Great Adventure

Nintendo | 256 Megabit | Principio 2000



Originalmente llamado Super Mario RPG 2 y planeado para lanzarse con el Disk Drive, Nintendo ha decidido que este juego debe salir en cartucho y con otro nombre, sin embargo han mantenido el mismo estilo de gráficos planos pero dando un efecto de 3D como inicialmente se había planeado. Este juego junto al de Kirby fueron la sorpresa del Show y sólo tuvimos la oportunidad de verlos en una reunión a puerta cerrada, pues no estuvieron mostrándose en el evento ni en video. Aunque no queda muy claro el concepto del juego, parece que será un juego de aventuras, más que RPG.

## Mario Golf 64

Nintendo | 256 Megabit | Julio 26

Existen varios juegos de Golf para el N64 y todos son simuladores de este deporte. La diferencia de Mario Golf 64 con los otros, es que este es más sencillo de jugar, pues se le ha dado un enfoque más al puro estilo "Arcade". En este juego, puede elegir de entre diversos personajes del mundo "Mario" así como otros personajes originales, cada uno de ellos tienen sus atributos particulares. Aunque el juego no sea tan serio, los valores del viento, la fuerza de los golpes y todo eso es muy realista. Este título tendrá diversos modos de juego, para uno o hasta 4 jugadores.



## Mini Racers

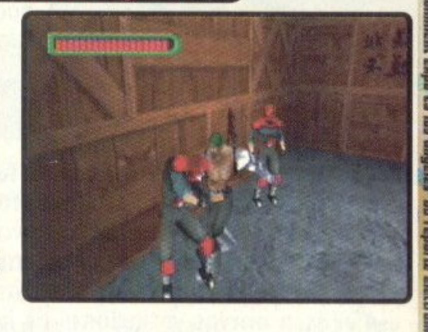
Nintendo | 128 Megabit | Fin 1999

Los aficionados a los coches de radio control se podrán regocijar, pues próximamente aparecerán 2 juegos de este Hobby para el N64. Este juego apenas está en desarrollo, pero se piensa incluir en él diversos modos de juegos, varias perspectivas para observar la acción y modos de juego para hasta 4 personas. Este juego se podría considerar como la versión de 64 Bit de RC Pro Am por el tipo de vista, sólo que aquí no es un tipo de superficie en la que corres, sino que hay varias.

## MK Special Forces

Midway | 256 Megabit | Fin 1999

Otro juego que aparecerá bajo el nombre de Mortal Kombat, pero sin ser precisamente un torneo es MK Special Forces. Ya anteriormente le había tocado su turno a Sub-Zero, pero ahora serán Sonya y Jax los que estelarizarán su propio videojuego. A diferencia del anterior, este es un juego completamente en 3D, en el que además de tener elementos de juegos de pelea, también existen aventuras y hasta de RPG. Una cosa muy interesante de este juego es que, dependiendo con qué personaje pases alguno de los 7 mundos y los eventos que ocurran al jugar, podrás cambiar totalmente la trama del juego. Otras cosas que prometen bastante son los movimientos especiales de cada personaje y el Motion Capture.



## Monster Truck Madness

Take Two | 128 Megabit | Julio 1999



Ya hace mucho que se lanzó un juego de las "camionetas monstruo" y ¿Quien no esperaba ya con ansiedad otro juego de estos? (nótese la carga Light de sarcasmo). En este juego te pones al mando de varias de estas camionetas de llantas gigantescas muy populares. Este juego tiene 7 modos de juego que varían desde la destrucción total, hasta la sana competencia jugando 4 personas de forma simultanea. Los gráficos son muy buenos y está programado para correr ha 60 Frames por segundo. Además de lo anterior, los programadores han trabajado mucho en los valores de los coches para hacer de este un juego muy realista. Más información en el próximo número. 1F. MTM

## Nascar 2000

Electronic Arts — 128 Megabit — Fin 1999

Nosotros sólo queremos una cosa de este juego: ¡¡¡Que lo mejoren mucho en comparación del anterior para el N64!!! Y es que el primero de la serie Nascar para el N64 no era nada sobresaliente. Este juego promete tener bastantes mejorías, pero esperamos que sean lo suficiente para levantar este juego. Sobre todo necesitan que trabajen la movilidad, los gráficos, pero en especial el factor de diversión. Pues ya sólo queda esperar.

## NBA in the Zone 2000

Konami — 128 Megabit — Noviembre 1999



Aunque los anteriores NBA In the Zone de Konami no han tenido demasiado suerte en contra de otros juegos de Basketball de otras compañías, Konami lanza un nuevo juego de la serie con notables mejorías sobre los anteriores. Para comenzar, han trabajado mucho para mejorar lo que es el "Motion Capture" de los personajes y hacer de éste, un juego con mejor animación. Además han incluido minijuegos y concursos como "Slamk Dunk" o tiros de tres puntos. Obviamente todos los equipos de la NBA, así como -casi- todos los jugadores están incluidos en el juego. Fuera de lo anterior, no hicieron hincapié en alguna otra función en particular.

## NBA Live 2000

Electronic Arts — 128 Megabit — Fin 1999

Otro juego que aunque fue anunciado, no estuvo en el Stand de EA para que lo pudiéramos conocer.
De cualquier forma te podemos comentar que los planes que se tienen para este título son los siguientes: Utilizar diversas animaciones nuevas, como retos de un jugador a otro, discusiones y obviamente más movimientos. Además de eso se planea tener muchas voces digitalizadas, tanto para los comentarios como para los jugadores. Se implementarán nuevas tomas de cámara y se añadirán nuevos modos de juego.

## NHL Blades of Steel 2000

Konami — 128 Megabit — Noviembre 1999



Al tener su propia línea de juegos deportivos, es obvio que Konami lanzará (como todos los demás) una versión mejorada de cada uno de sus juegos. Aunque hace poco que vimos el primer Blades of Steel, Konami lanzará para Noviembre el siguiente juego de la serie. Dentro de las mejorías que se le hicieron a este nuevo título están las estadísticas reales de la última temporada, podrás intercambiar jugadores entre equipos, los estadios están adecuados a las medidas de los originales; existe un modo de juego especial en el que puedes jugar "NHL RPG" y los populares escenarios donde recreas situaciones que han hecho historia en la NHL como semifinales, finales o partidos especiales.

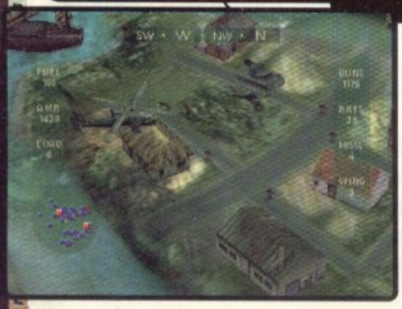
## The New Tetris

Nintendo — 128 Megabit — Agosto1999

Aunque la mayoría de juegos de Tetris tienen innovaciones, siempre se remiten al concepto original del juego. En este caso, este juego tiene como objetivo principal hacer y acumular el mayor número de líneas al jugar para crear alguna de las "siete maravillas". Además de eso existen nuevas variaciones de juego y la posibilidad de que jueguen hasta 4 personas de forma simultánea mandándose castigos entre ellos. Otro elemento interesante del juego es la compatibilidad que existen entre este juego y Tetris DX mediante el Transfer Pak.

## Nuclear Strike 64

THQ — 128 Megabit — Fin 1999



THQ tiene muchos juegos que darán de qué hablar en este 99 y Nuclear Strike es uno de ellos. Este título está basado en la serie de juegos de helicópteros de EA. Aunque el modo de juego es el mismo que siempre ha caracterizado a esta serie, los gráficos han sido muy mejorados y se ven bastante bien en el sistema de 64 Bit, de hecho incluye efectos muy padres como fuentes de luz y humo. Aquí elegirás de entre más de 13 helicópteros y aviones para cumplir con misiones de espionaje, rescate y ataque a las líneas enemigas. La inteligencia artificial de los enemigos ha sido muy trabajada, para hacer de éste, un juego con bastante reto.

## Paperboy 64

Midway | 128 Megabit | Fin 1999

Si todas las compañías se están poniendo nostálgicas, Midway no se podía quedar atrás y ellos lanzarán una versión moderna de un gran clásico: Paperboy. Al igual que en la versión original, Paperboy tiene que repartir el periódico en diversos vecindarios, para que su jefe (y en consecuencia él) no se queden sin trabajo, pues tiene que elevar el porcentaje de suscripciones en un 75%. Sin embargo la tarea no es fácil, pues hay que entregar muchos diarios en poco tiempo y además sortear todos los peligros de un vecindario, como perros asesinos, vecinos locos y coches... además hay que entregar el periódico de forma correcta. En total hay más de 45 niveles, los cuales están todos en gráficos poligonales 3D.




## Pokemon Stadium

Nintendo | 256 Megabit | Octubre 1999

¡Una excelente noticia para todos los aficionados a Pokémon es que Nintendo haya decidido traer a América Pokémon Stadium! Esta versión es la segunda de la serie en Japón y en ella se incluyen los 151 Pokémons, con ellos podrás competir en el juego, o mediante el Transfer Pak cargar tus Pokémons desde tu GB y verlos pelear a todo color y con unos efectos gráficos excelentes. Además, el juego cuenta con diversos minijuegos, para pasar horas y horas de diversión.

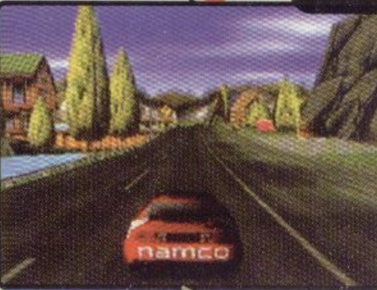
## Ready 2 Rumble

Midway | 256 Megabit | Fin 1999

Si algo caracteriza a los juegos de deportes de Midway es lo poco que estos se apegan a la realidad... pero lo divertido que se vuelven por lo mismo. Ready 2 Rumble es el ejemplo perfecto de esto, pues los movimientos y golpes que aquí hacen los peleadores no son muy comunes que digamos, algunos hasta parecen combos de juegos de pelea. La acción de Ready 2 Rumble es muy rápida y eso es lo que hace más entretenido al juego. En total existen 20 distintos peleadores a escoger, cada uno de ellos con su estilo único de pelea. Es más, hasta existen mujeres boxeadoras. Esto demuestra que estos juegos no se apegan para nada a la realidad.

## Ridge Racer 64

Nintendo | 256 Megabit | Fin 1999




Basado en la popular franquicia de Namco, esta versión para el N64 tiene todas las pistas y coches de las dos primeras versiones del juego, además de otras exclusivas del N64. Una elemento importante de este juego es que podrá ser jugado hasta por cuatro personas de forma simultánea. Esta es una serie de juegos excelente y que seguro se verá mejor que nunca gracias al poder gráfico del N64. Este juego sólo se mostró en el evento en video, pero esperemos pronto poder jugarlo para dar nuestro veredicto.

## Riqa

Nintendo | 256 Megabit | Fin 1999

Riqa es el nombre de la nueva heroína que arribará al N64 en un juego de acción / aventura. Este juego tendrá una vista general de tercera persona, aunque para algunas escenas variará. Riqa domina un número bastante extenso de armas y las usa muy bien en contra de sus enemigos. Al igual que otros juegos de Nintendo, éste sólo se mostró en video, e igual que los otros, es un título que promete bastante. Habrá que esperarlo.



## Road Rash 64

THQ — 128 Megabit — Fin 1999



Road Rash es una serie clásica de Electronic Arts, que ahora llega al N64, gracias a la gente de THQ, cosa nada rara, sabiendo que ellos publican la mayoría de juegos de EA en sistemas de Nintendo. Road Rash es un juego de carreras de motos en el que lo importante no sólo es ganar... sino lastimar al oponente, pues te vales de todo tipo de artimañas para lograr tu objetivo, que es la victoria final. RR64 puede ser jugado desde una persona hasta 4 al mismo tiempo, siendo este último un modo bastante interesante. Este juego será compatible con el Expansion Pak para ver lo gráficos en alta resolución.

## Roadster Trophy

Titus — 128 Megabit — Otoño 1999

Titus lleva ya bastante tiempo en el desarrollo de este título, no sabemos si porque el equipo que lo está desarrollando no es muy numeroso, o por que lo han pulido bastante. Roadster Trophy es un juego que visualmente es muy agradable, la movilidad es buena y el control también responde bastante bien. Sin embargo, y como está pasando con muchos juegos de carreras que han salido últimamente, deben trabajar en conceptos innovadores, pues al ser una categoría muy competida la de los juegos de carreras, éste tiene que ofrecer más para destacarse de entre los otros. Roadster Trophy no es un juego malo, pero podría ser mejor.




## Rugrats: Scavenger Hunt

THQ — 128 Megabit — Junio 1999

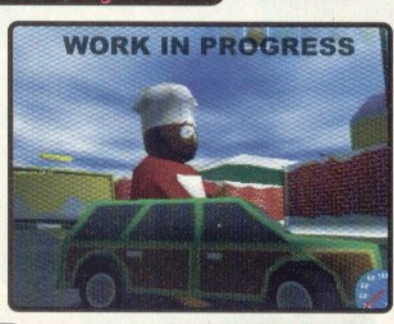



¿Y tú ya tienes todo lo de aventuras en pañales? ¡Ja! Seguro que te falta este juego para N64 cortesía de THQ. En esta versión de Rugrats, tú puedes controlar a cualquiera de los personajes principales de esta serie para competir en un juego tipo tablero, muy parecido a lo que vimos en Mario Party. La diferencia es que este título tienes 3 distintos modos de juego y los tableros se generan al azar para no jugar siempre el mismo juego.
Los gráficos son muy apegados a lo que se ve en la caricatura y para darle todavía mayor "feeling" los personajes tienen las mismas voces... pero de las originales de la TV Estadounidense.

## South Park: Racers

Acclaim — 128 Megabit — Fin 1999

Si existe alguna compañía que sepa aprovechar una licencia, esa es Acclaim. Después de lanzar un juego de primera persona basado en los populares personajes de South Park, ahora ellos están preparando un juego de carreras con este concepto. Para describir muy rápido este juego, podemos decir que se trata de Mario Kart pero con otro tipo de gráficos y con personajes muy mal hablados. Ya sabes: Compites contra otros cuates, puedes usar ciertas armas para detenerlos o tomar algunos atajos. Aunque estos juegos son ya un tanto predecibles, siguen siendo muy divertidos cuando juegan 4 personas.




## Space Invaders

Activision — 128 Megabit — Fin 1999




Un clásico de clásicos que regresa para que las nuevas generaciones los conozcan. Básicamente es el mismo modo de juego que el original, en el que tú controlas una base que debe defender la tierra de una invasión extraterrestre. Sin embargo, los gráficos ahora son poligonales y fueron agregados una buena cantidad de elementos nuevos, como distintos tipos de enemigos, escenarios y hasta la posibilidad de enfrenarte a jefes gigantescos.

## Starcraft

Nintendo | 256 Megabit | Septiembre 1999

Ahora los encuentros entre los Terrans, los Zergs y los Protos no serán exclusivos de los propietarios de PC, pues Nintendo lanzará en Septiembre la versión de N64 del juego Starcraft. Este es un juego muy popular de estrategia en tiempo real. La versión de N64 tiene todas la misiones del juego original, más otras que son exclusivas para esta plataforma. La versión de N64 tendrá un modo de juego para 2 personas mediante la pantalla dividida, ya sea en Versus o en cooperación contra el CPU.
Si no conoces este tipo de juegos, te recomendamos que pruebes éste o Command and Conquer, ambos son muy adictivos.



## Thraser: Skate and Destroy

Rockstar Games | 128 Megabit | Invierno 1999




Thraser es una revista muy famosa en los EU que habla sobre "Skateboarding" y ellos van a patrocinar este nuevo juego que prepara Rockstar Games. A grandes rasgos, éste va a ser un juego en el que andas en un "Skateboarding" y puedes jugar en diversos modos de juego como: Competencia entre 2 jugadores, suertes en las calles o en el Halfpipe. Este juego suena muy interesante, tomando en cuenta que no existe ningún juego así para el N64. Esperemos pronto tener imágenes de él.

## Top Gear Hyper Byke

Kemco | 128 Megabit | Principio 2000

Si tú crees que el concepto Top Gear se limitaba exclusivamente a coches, estás muy equivocado, pues ahora Kemco, lanzará el primer juego de esta serie pero con motocicletas. Aunque el juego todavía está en una etapa muy previa, se piensan incluir varias cosas muy interesantes, como capacidad para 4 jugadores simultáneos, compatibilidad con el Expansion Pak y una función muy padre en la que las imperfecciones de la pista se van generando al azar.



## Top Gear Rally 2

Kemco | 96 Megabit | Fin 1999

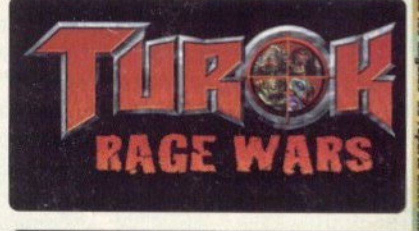


Y si Kemco está explotando en diversas formas el concepto Top Gear... ¿Por qué no hacer una secuela del Original Top Gear Rally? Aunque esta versión no la está programando Boss Studios, se planea hacer un mejor juego que el original. De las características principales de este juego podemos rescatar que las pistas también se generarán al azar, los vehículos que aparecerán son versiones originales de coches de Rally profesionales como los de Ford o Renault y la posibilidad de jugar hasta 4 personas de forma simultánea. Además de eso, existirá una "escuela de manejo" en la que podrás aprender técnicas y recibir una calificación por tu habilidad para conducir. ¡Ah! Y también podrás cambiarle el color a tu coche.

## Turok Rage Wars

Acclaim | 256 Megabit | Otoño 1999

Utilizando el mismo "engine" de Turok 2, los cuates de Iguana han desarrollado un juego que será especial para poder jugar varios modos de multiplayer con personajes salidos de Turok 2. De hecho, este juego tendrá una cantidad increíble de escenarios para competir contra otros jugadores. Además de los personajes ya existentes, se programarán otros y también nuevas armas. Para este juego en especial se ha estado trabajando en un programa de Inteligencia Artificial muy mejorado para que puedas competir contra otros personajes controlados por el CPU que te den bastante reto y no estén dando lástima.




Continúa en la página 88

# EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

Pasamos a saludar a nuestros amigos de Capcom y gracias a Robert Johnson, nos encontramos ahí nada menos que al productor del juego Resident Evil para Nintendo 64 Naoto Tominaga y no quisimos dejar pasar la oportunidad de entrevistarlo para esta sección.

***CN: ¿Qué nos puedes decir de Resident Evil en el Nintendo 64?***

NT: El Nintendo 64 es más poderoso que el sistema en el que se lanzó Resident Evil, por eso el Game Play (lo que nosotros hemos traducido como jugabilidad) es mejor. Además el juego tienen 512 megas de memoria, lo cual nos permitió incluir todos los cinemas displays originales.

***CN: Ya que hablas de los Cinemas Displays ¿Qué nos puedes contar de ellos? ¿Son grabaciones como en el PSX?***

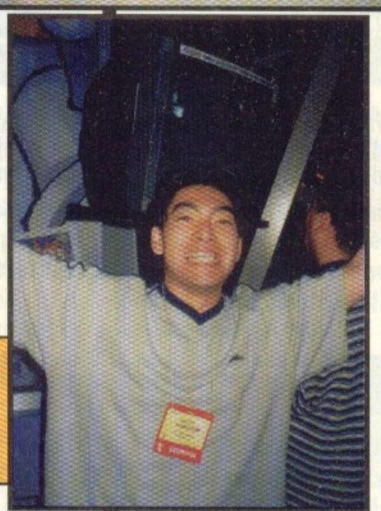
NT: El equipo que dirijo está muy orgulloso de esto. Los videojugadores nos pedían mucho que se incluyeran todas las películas y los sonidos originales (cinemas displays) las cuales no están grabadas como antes, sino que corren en Full Motion Video (video de movimiento total). O sea que en ese momento corren en el N64, no es un video grabado y con la alta resolución, hemos visto que incluso a muchas personas les gustó más este detalle del juego que apenas estamos mostrando. Se le da mucho más continuidad al juego, pues los cinemas displays son como una extensión de lo que estás jugando, es muy claro y no te hace sentir que se está interrumpiendo el juego.

***CN: ¿Dónde trabajaron esta versión y cuántas personas están involucradas?***

NT: Yo vine de Osaka, Japón (la misma ciudad donde está Nintendo) y estamos 7 u 8 personas en el proyecto con Angel Studios acá en Carisbad, California, pero todavía seguimos trabajando.



Naoto Tominaga es un joven productor de Capcom que ahora se encuentra trabajando en el proyecto de Resident Evil para el N64. Cómo se titularía esta foto. ¿Guerra de generaciones? o ¿Juventud contra experiencia?



¿Acaso un saludo para los lectores de Club Nintendo?





Resident Evil. Orgullosos los chavos de Rare. Al centro Tim Stamper, que dedicó este autografo para todos los lectores.

***CN: ¿Cuánto tiempo llevan trabajando?***

NT: Aproximadamente un año

***CN: ¿Y qué tan avanzados van?***

NT: Llevamos aproximadamente un 50% de avance; esperamos lanzar el juego antes de Halloween, pero con toda seguridad sale este año.

***CN: ¿Hay elementos, detalles que se hayan perdido de la versión original en la versión de N64?***

NT: La versión de N64 tendrá todo lo que tiene la versión original y tendrá también nuevos archivos. Tiene mucha mejor respuesta y le agregamos nuevas opciones.

***CN: ¿Como cuáles?***

NT: Todos sabemos que a este estilo de fear games (algo así como juegos de suspenso) los cuales tienen la clasificación M (Mature Audience, que es Audiencia de 17 años en adelante) nosotros le incluímos la opción de selección para cambiar la sangre en el juego. Puedes modificar en general un poco el juego con Control Settings. Tienes 2 diferentes tipos de juego, el original y otro tipo Mario 64 ó Zelda 64. Esto lo logramos gracias al poder del N64 y los 512 megas.

***CN: El juego Resident Evil marcó un nuevo estilo en videojuegos ¿Qué puedes decirnos de los juegos que han salido basados en este estilo?***

NT: Efectivamente, Capcom puso de moda los fear games y si quieren seguirnos, no importa; sabemos que somos los mejores en esto.

***CN: Para finalizar, Naoto ¿Qué les dirías a los lectores de Club Nintendo?***

NT: Que disfruten de esta versión llena de intensidad.

# a fondo

# Vigilante 8

¡Al fin! Vigilante 8 es todo lo que los amantes de la rudeza esperábamos, pero también tiene algo para los que les llama la velocidad. Este juego en sí, es una combinación de aventuras, carreras y, ¿por qué no decirlo? de peleas. Como ya te habíamos comentado en números anteriores, Vigilante 8 se trata de hacer la mayor destrucción posible y arrasar con tus enemigos, esto lo haces conduciendo un vehículo acondicionado con armas. Tú te puedes mover en escenarios en 3D en los que hay edificios, fuentes, lagos... y enemigos, por supuesto. Y para poder arrasar con todo, usas tus poderosas armas.



ACTIVISION
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Luxoflux

64 megabits
Memoria

Carreras Aventuras
Categoría

Mayo 1999
Fecha de Salida

Todo por la gasolina...

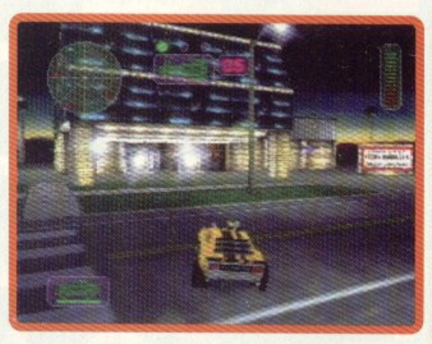


¿Mundo post-apocalíptico? ¡De ninguna manera! Resulta que todo el mundo sufría una escasez impresionante de combustible y los más afectados por el asunto fueron los Estados Unidos, pues su gran dependencia del combustible hizo que cayeran en un estado de bancarrota nacional. Por la dura situación económica, los habitantes empezaron a hacer todo tipo de destrozos, el vandalismo se puso de a peso y se necesitó que todo elemento de seguridad estuviera concentrado en las ciudades, dejando a los suburbios vulnerables.

Para rematar con los problemas, O.M.A.R. (Alianza del Régimen de Monopolio del Petróleo) vio la oportunidad de hacer caer a E.U. en sus garras pues ellos son una empresa multimillonaria que exporta petróleo a un alto costo. Para que el caos estuviera completo y que O.M.A.R. pudiera llevar a cabo sus planes, contrataron a un terrorista de nombre Sid Burn que empezó a crear problemas para ganarse su dinero con su equipo llamado Coyotes. Pero de la nada, surgió una fuerza que decidió poner a Sid en su lugar, a falta de autoridad, estos civiles se hicieron llamar Vigilantes, comandados por Convoy, un trailero, y decidieron tomar justicia por su propia mano.



En medio de las batallas, el gobierno desarrolló un armamento muy poderoso que se rumoraba que provenía de tecnología extraterrestre. Tanto los Coyotes como los Vigilantes encontraron el armamento y lo que siguió, fue la guerra más violenta sobre ruedas que jamás se ha visto.



Quest
Este modo consiste en series de cuatro escenas que debes jugar con tu personaje favorito (no importando si eres Coyote o Vigilante). En cada una de ellas, te piden ciertos objetivos que debes cumplir para seguir adelante. Dentro te encontrarás con otros vehículos que debes eliminar también. En medio de la destrucción, vas enterándote de muchas cosas de la historia.

ONE PLAYER








Como todo buen título, Vigilante 8 tiene distintos modos de juego. A continuación veremos cada uno de ellos.



**Arcade**

En este modo puedes elegir una escena para combatir, no tienes muchas restricciones pues también tienes varios carros qué escoger. Después de elegir tu coche, deberás elegir a tus contrincantes y el número de veces que estos puedan volver a salir.



**Survival**

Este modo es sólo para locos, pues como te podrás imaginar, debes elegir tu vehículo y la escena, pero es el único que vas a tener. Con él deberás eliminar al mayor número de enemigos posible, pero son interminables, el juego acaba cuando eres destruido.






## TWO PLAYERS

**Versus**

Este es el tipo de modo que recomendamos para arreglar diferencias; tú y un compañero deben elegir su carro, escena y gana el que destruya al otro, simple ¿no? Sólo recuerda que otro humano también puede hacer jugadas sucias y el CPU no.

**Cooperative**

Esta version de Survival es para después de Versus, cuando ya hayan hecho las pases, entren a este modo donde los dos enfrentarán a los enemigos, la cosa es que deben ser parejos porque cuando uno pierde, el otro también. Es un buen modo para aprender a trabajar en equipo.








**Quest**

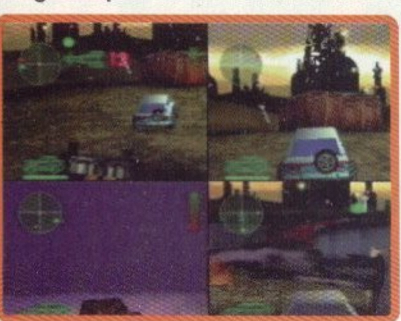
Si ya están bien como equipo, ¿qué tal entrar en el modo principal, pero los dos al mismo tiempo? Con las mismas reglas que de un jugador, Quest permite a dos jugadores pelear por sus ideales, pero ambos deben ser del mismo bando, ya sean Coyotes o Vigilantes.




## MULTIPLAYER

**Team**

Pero si son dos los primos, entonces tu hermano y tú tendrán que hacer equipo para vencerlos, gana el equipo que logre destruir a los dos contrarios. Al igual que en los últimos modos que hemos visto, puedes elegir vehículo y escena.





**Smear**

Si lo que quieres es demostrar que eres el mejor, escojan este modo. Aquí el equipo es de tres contra uno solo, así pueden ver quién es más montonero o quien puede con los tres al mismo tiempo.

**Brawl**

Esta ocasión les toca a todos jugar. En este modo pueden participar hasta cuatro jugadores, se trata de que el que sobreviva gana, esto sí que es una batalla sin cuartel ni bandos. Recuerda que pueden invitar a un primo que les caiga mal y hacerle sentir el rigor entre todos.



# a fondo

# R-TYPE DX

R-Type DX es uno de los dos juegos clásicos que se están adaptando para el GB y que revisaremos en este ejemplar (el otro es Super Mario Bros DX). Este juego se puede jugar tanto en el GB clásico como en el GB Color, pero es mucho mejor hacerlo en este último, ya que en el GB clásico sólo tendrás acceso a 2 juegos, pero al jugarlo en el GBC serán 5 las versiones que se pueden disfrutar.





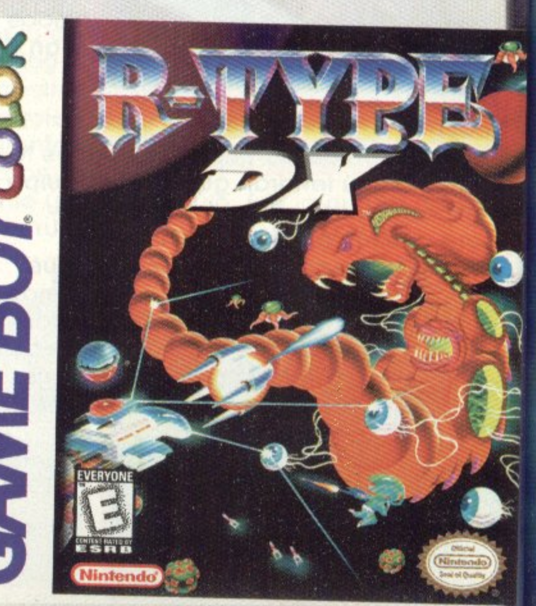


Para los que no estén muy familiarizados con el concepto R-Type, este título apareció ya hace varios años para Arcade, después tuvimos la oportunidad de verlo tanto en el GB (R-Type, 1991) Como en el SNES (Super R-Type, 1991. R-Type III: The Third Lightning, 1994). Estos son una serie de juegos de disparos que tienen dos características: 1) Gráficos excelentes. 2) Una dificultad muy alta. Si has jugado cualquiera de las versiones de este juego, entonces no podrás negar que estas características son fundamentales para un R-Type.

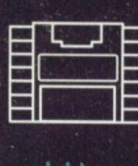
Bueno, pero ¿qué onda con las 5 versiones de R-Type que se incluyen en este juego y por qué su compatibilidad con algunos sistemas? Ahora hablaremos de esto.

Originalmente, aparecieron para el GB 2 juegos basados en las 2 primeras versiones de R-Type para Arcade y el SNES. Sólo uno de estos juegos llegó a nuestro continente (R-Type) y el otro (R-Type 2) apareció solamente en Japón. Las buenas noticias comienzan con que ambos juegos, en su versión original están disponibles en este cartucho. De hecho, estos son los 2 juegos a los que tendrás acceso si juegas este cartucho en un GB Clásico en su versión Pocket.




Nintendo
Compañía


GAME BOY COLOR
Compatible



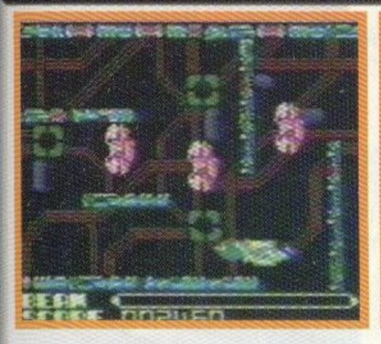
Clasificación

Desarrollado por
Bitz


8 megabit
Memoria

Acción Disparos
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida







De los otros 3 juegos, 2 son tanto R-Type 1 y 2, pero en sus versiones mejoradas para el GBC. La mejoría no sólo consiste en darle color a los gráficos del juego, sino precisamente en aprovechar todas las ventajas que ofrece el nuevo procesador del GB Color y darle toda una mejora en general al a este título. De hecho, tanto la introducción de una versión a otra mejora de forma significativa. Además, cada elemento del juego está mucho más detallado. Hasta parece que te encuentras jugando un par de juegos totalmente distintos y en algunos casos resulta difícil creer que estés jugando una misma escena en una versión y otra, de todos los cambios que tiene.




Sobre el quinto juego, éste se trata de R-Type DX. Esta es una versión en la que juegas tanto R-Type 1 y 2 pero como si se tratara de un solo juego. Y es que al jugar se mezclan las escenas de ambos, pero además de eso, existe una escena que es exclusiva de este modo de juego. R-Type DX se podría considerar como el reto máximo al que se puede enfrentar alguien que sea fanático de esta serie. Y es que con el simple hecho de unir ya dos juegos, se hace muy largo... ahora agrégale la dificultad característica de los R-Type y en la que ya habíamos hecho énfasis.

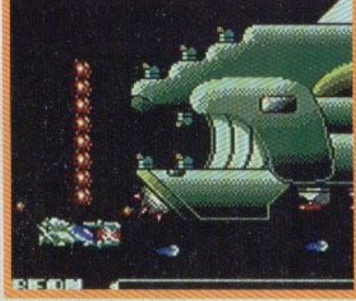




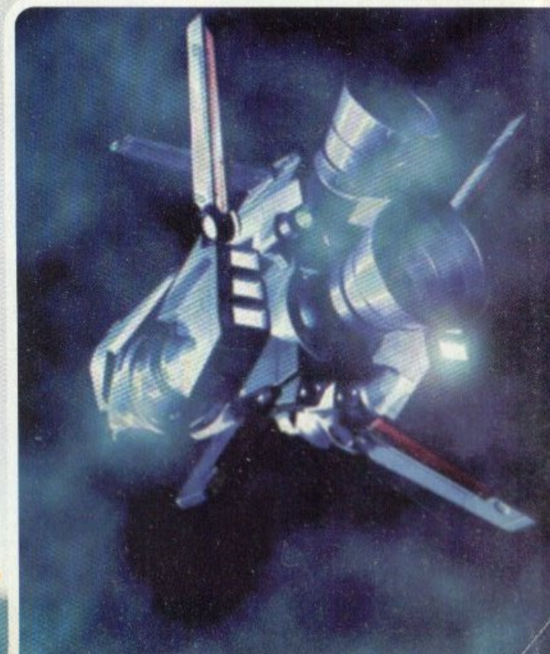


En R-Type, tú manejas una nave experimental de tipo R (de ahí el nombre del juego). Tu enemigo principal es el imperio Bydo y tu misión para salvar a la humanidad es eliminar al "Core" o matriz de este imperio. Tu nave cuenta con las características de casi la mayoría de naves en los juegos de "Shooters". Al ir avanzando y eliminando a ciertos enemigos del imperio, obtendrás algunos "Power-Ups" o armas mucho más poderosas que el simple rayo que traes al principio. Estas armas son variadas y van desde un rayo que tiene la capacidad de rebotar en algunas superficies, un rayo que recorre la superficie que toca hasta alcanzar un blando enemigo o un rayo que va en línea recta, pero que es muy poderoso. Entre más de estos "Power Ups" tomes, estas armas se harán más poderosas.







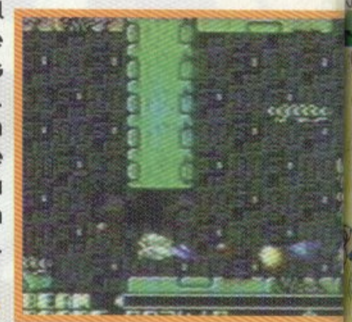




Otras cosas que podrás obtener de los enemigos, son armas especiales, como unos satélites que se colocan arriba y abajo de tu nave, o una unidad "Pod". Esta unidad es muy importante, ya que la puedes ubicar adelante o atrás de tu nave para disparar en esas direcciones. Esta unidad te puede defender de ciertos disparos o la puedes lanzar para hacer daño a algún enemigo que esté a lo lejos. Al tomar más "Power Ups", tu unidad Pod se hace más poderosa.



Por cierto, hablando de armas, existe una diferencia importante entre R-Type 1 y 2. Y es que al mantener presionado el botón de disparo normal "Beam", acumulas poder para lanzar un gran disparo. Esto es en ambos juegos, pero en R-Type 2 puedes acumular doble poder para lanzar un disparo todavía más poderoso. Otras diferencias son el tipo de armas y los enemigos.



Los gráficos en general de ambos juegos son muy buenos. Mejoran notablemente al jugar las versiones del GBC, pero las del GB clásico no están nada mal. La acción es muy buena, sin embargo pensamos que hubieran trabajado un poco más en lo que son los "valores" de la nave. Pues de repente parece que un disparo que te pega en la parte de abajo de la nave no te hace nada, pero algo que pasa por arriba pero que no te va a dar, te destruye.



En general a nosotros nos parece fantástico tener en un solo cartucho, 5 distintas versiones de este gran clásico en formato compacto para el GB y el GBC. Este es un juego muy recomendable... pero cuidado: Si no tienes mucha experiencia con Shooters o tienes poca paciencia, este título te puede parecer frustrante.

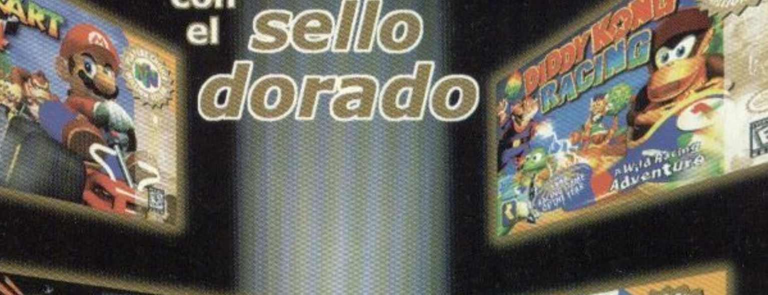

CLUB
Nintendo
SUPERMAN
JULIO
D L M M J V S
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
AGOSTO
D L M M J V S
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
SUPERMAN™ Copyright © 1999 DC Comics



ZELDA
POR AVION
AIR MAIL
CLUB
Nintendo
POKEMON
TUROK
64
98
Clay Fighter 63 1/3
Revista
CLUB NINTENDO
HAMBURGO #8 Col. Juarez
BANJO-KAZOOIE
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
NO DUDE GAME OF THE YEAR-1998
OSCAR "CHINO" MEZA
Clay Fighter
C L U B
Nintendo
G.I.JOE
GENERAL
POKEMON
AIR MAIL
ZELDA
TUROK 2
CHUO Pi Kau
PIKACHU
CORREO AEREO
MEGA MAN X
Brute Force
MARIO PARTY
Nintendo
YOSHI'S STORY
POKéMON

# ¡GRABATE ESTO!

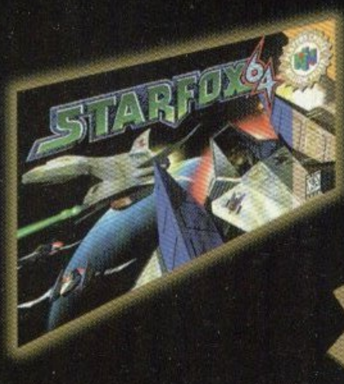
los títulos más buscados están identificados con el sello dorado
















## ¡TÚ TIENES EL CONTROL!



**NINTENDO 64®**

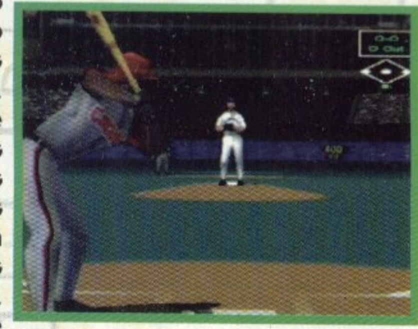


www.nintendo.com.mx

# a fondo

# TRIPLE PLAY 2000

Después de que les dimos una buena checada a juegos muy buenos como All Star Baseball 2000 y Ken Griffey Jr.'s Slugfest nos vemos en una situación muy complicada, pues no sabemos cómo echarle porras a este título pues la verdad, no tiene mucho qué ofrecer.



Triple Play 2000 es un juego bastante... ¿cómo decirlo?... pues bastante repetitivo. La cosa es que ya sabemos sobre jugadores que puedes editar, gráficas en tiempo real y las reglas del baseball. Pero fuera de esto (que ya hemos visto en otros juegos muy bien aprovechado), este título no ofrece nada innovador, pero mejor vamos a verlo y ya tú sacarás tus conclusiones.


Compañía


Accesorio


No. de Jugadores




Clasificación

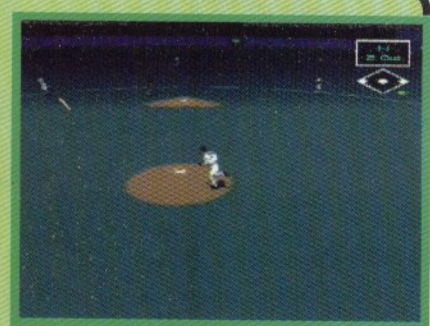
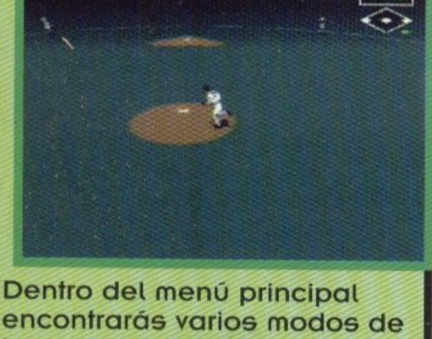
Desarrollado por




Memoria

Deportes Baseball
Categoría

Abril 1999
Fecha de Salida

Dentro del menú principal encontrarás varios modos de juego y las opciones que puedes configurar y cambiar como todo buen entrenador, primero veamos las opciones para que configures tu juego como mejor te acomode, recuerda que si tienes un Controller Pak podrás salvar tus avances, equipos y tus jugadores editados.

## TEAM MANAGEMENT

Dentro encontrarás otro menú y vamos a explicarte de qué se trata cada una de las opciones.

### Trades

Aquí puedes intercambiar jugadores de un equipo a otro, así que puedes editar un equipo con los mejores jugadores o simplemente, con los que prefieras. Esta es una buena opción para los fanáticos de este deporte.

### Create Player

Normalmente, esta es la opción preferida por todos los videojugadores, pues puedes crear tu propio personaje, ya seas tú, un amigo o nada más alguien, lo que hace que te identifiques más con el juego.




Pero aquí no pasa esto. La verdad es que ni puedes editarle muchas características al personaje, ni mucho menos posturas de bateo como en All Star Baseball 2000, de hecho y sin hacer mofa de la comparación, parece que los personajes (todos) padecen Síndrome de Dawn, hasta al caminar, batear, etc.

Pero bueno, veamos qué tanto se le puede hacer a un jugador editado. Para empezar, puedes ponerle nombre (sin apellido), la posición donde quieres que juegue, el número de su camiseta, altura y peso. ¡Estas dos últimas son realmente espantosas!



Aparte de qué lado batea (¡que feo se oyó eso!), pitchea, si es principiante o veterano, el color del guante cuando batea, el color de la manopla, el tono de piel, el color de su cabello, si lo quieres barbón o normal y por último, sus estadísticas.



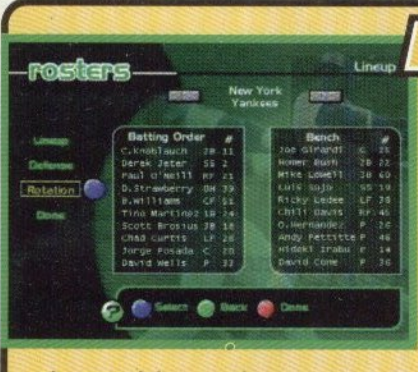

## Sign Free Agents




Aquí puedes intercambiar a los jugadores libres y a los editados para incluirlos en tu equipo.
Además puedes checar sus estadísticas personales.




## Rosters




Todo buen entrenador debe saber cambiar la alineación, definir la defensa, rotación, etc. Así que debes checar bien estas cosas antes de que tu equipo salga al estadio.

## Save Rosters

Para que no tengas problemas si te toca ir por el pan y tienes que dejar tu juego a medias, salva aquí tu progreso y los jugadores editados para utilizarlos después.

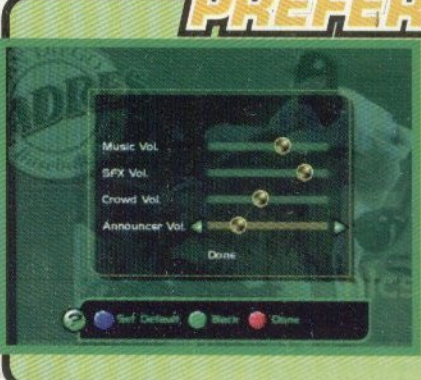



## Reset Rosters

Si tus alineaciones, jugadores editados y estragia no son de tu agrado, o quieres empezar de nuevo, resetea los rosters aquí de tu Controller Pak.




## PREFERENCES




Arregla el volumen de los efectos de sonido, de la música del juego, los gritos de los espectadores y la voz del anunciador aquí.

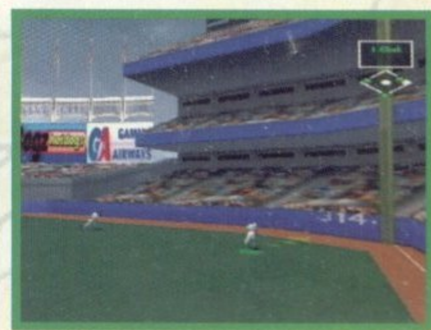



Por si te gusta echarles un vistazo a quién hizo qué cosa en los juegos, selecciona esta opción para que veas los créditos.




Si deseas jugar un partido rápidamente, sólo presiona C-Arriba para lograrlo.

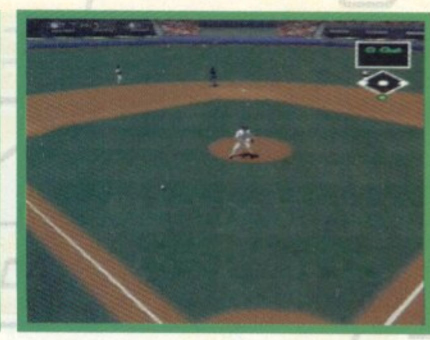


# SINGLE GAME

Este es un juego amistoso sin trofeos ni nada, muy recomendable para empezar a practicar. Primero selecciona la dificultad con la que quieras jugar, después si quieres ser el equipo de casa o el visitante. O si lo prefieres, competir contra otro jugador o de plano que el CPU juegue solito.

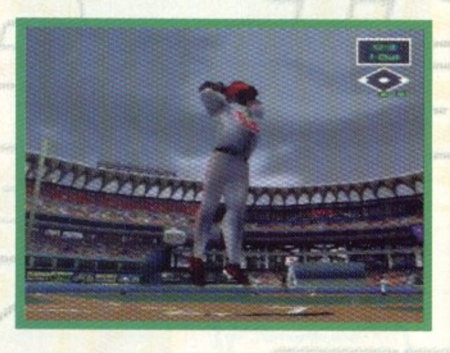






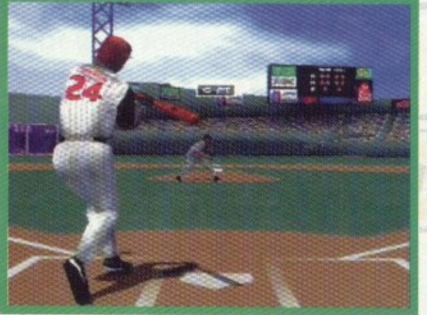
Una vez seleccionado, puedes elegir el estadio, las opciones que le darán más dificultad al juego, las opciones normales, salvar el juego, las estadísticas, rosters, crear un jugador e intercambiar a los Free Agents.



# HOME RUN CHALLENGE

En este modo, uno o dos jugadores deben de conectar el mayor número de home runs que puedan, también es recomendable que practiques aquí para mejorar el bateo.



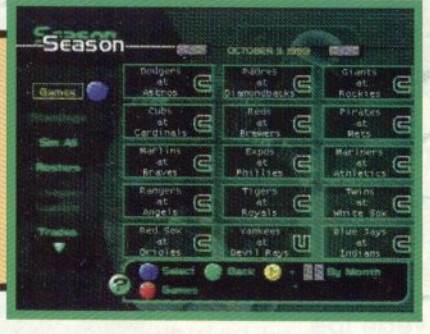



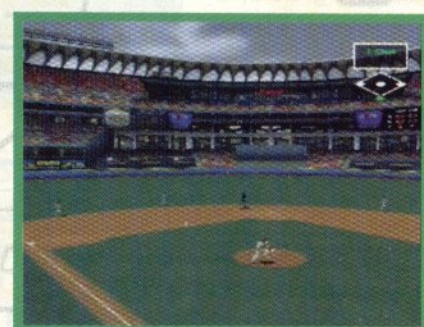
Elige a tu equipo, después al bateador que quieres usar y al contrario, luego el estadio y ahora sí empieza a jugar.




# SEASON

Esta vez es en serio, lleva a tu equipo a competir en esta temporada, selecciona a los equipos que quieres que intervengan, el mes y las opciones acostumbradas: rosters, stadistics, etc.



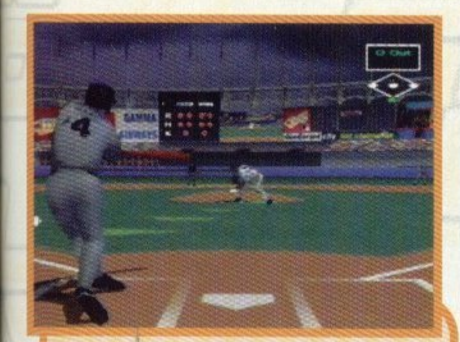





# PLAY OFFS

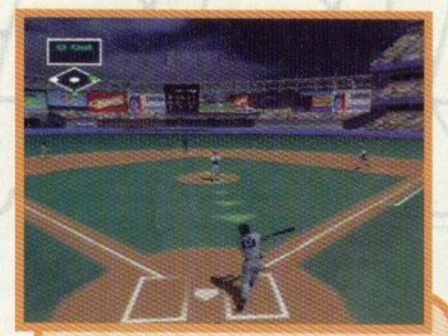
Como ya te imaginarás, aquí debes llevar a tu equipo hasta la cima a través de las series del mundo. Para que no tengas mucho problema, en un momento veremos los controles.





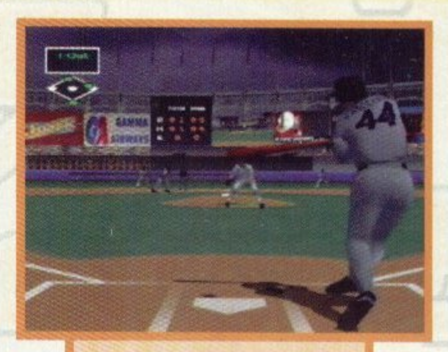


Golpe Normal (si lo presionas levemente, checas el golpe)



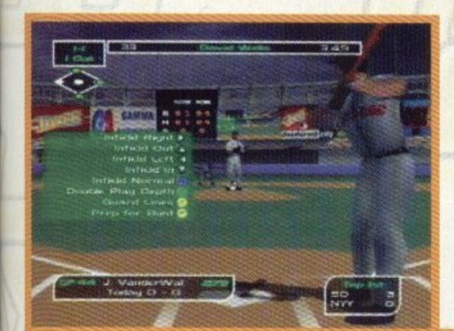


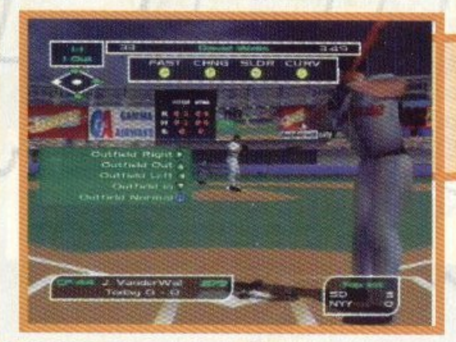
Golpe Fuerte





"Toque"







Rotas al jardinero





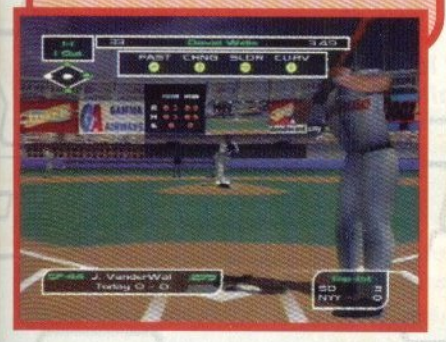


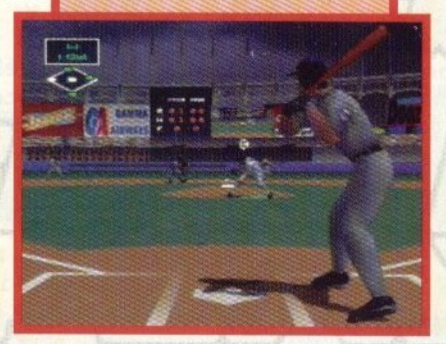

Posicionas al jugador para que robe base.



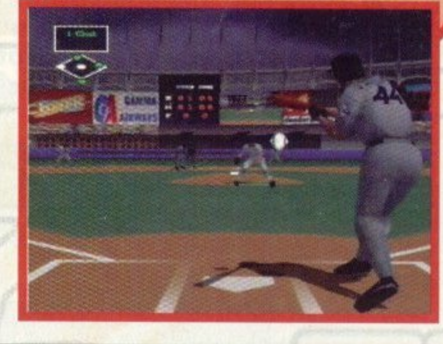

Sigue estos pasos para pitchear:

1. Presiona el botón C que corresponda al tipo de tiro que desees.



2. Presiona  para que lances la bola.

3. Corrige la dirección con el 



Para que sepas hacia qué base lanzar la bola, checa el diagrama.













Triple Play 2000 es uno de esos juegos que no puedes jugar más de dos veces. Por las múltiples razones que lo hacen no muy recomendable: el bateo, la jugabilidad, la falta de música, los "dawns" y más que nada, el "feeling".
La verdad no se puede ni comparar con ningún otro juego de Baseball que hayamos visto para el N64, es algo así como lo que pasó con el WCW Nitro. Esperemos que si se les ocurre la osadía de sacar una secuela, le corrijan los múltiples detalles que no lo hacen lucir.








Castlevania II Simon's Quest

***Pues bien, estamos nuevamente dando respuesta a unas incógnitas que nos enviaron algunos de nuestros lectores sobre el gran juego Castlevania 2 "Simon's Quest" de NES ¿NES? ¡Sí, de NES! Aunque parezca imposible, vamos a contestar Mariados de este juegazo que nos hizo y nos hace tronarnos la cabeza desde que salió. Pero, ¿seguiremos respondiendo sobre juegos de NES o sólo se trata de un pequeño adelanto para que estén pendientes para cuando salga el Museo de esta gran serie? No nos pierdas la pista y muy pronto lo averiguarás...***

¿Me podrían dar el Password para obtener todos los ítems o decirme cuál es el camino correcto que debo seguir en Castlevania 2?

**Jorge Orlando Castillo Peña**

***Pues si te diéramos el password para conseguir todos los ítems, este sería idéntico a un password con el juego en el inicio ¿no crees? Pero preferimos darte las direcciones correctas para que acabes este juego con todo lo necesario, a continuación daremos los pasos que debes seguir (esto se está haciendo muy útil).***

¿Cómo puedo encontrar las partes del cuerpo de Drácula y algunos ítems escondidos en Castlevania 2?

**Enrique Fabián Acosta**

***Pues en realidad necesitas más que nada las partes de Drácula y tres ítems esenciales: Cross, Los Cristales y Holy Water. Los demás sólo son armas, o no son obligatorios pero obviamente, necesitas el látigo más fuerte (Flame Wip) para poder vencer a Drácula. En los pasos encontrarás la localización de los ítems.***

¿En Castlevania 2 "Simon's Quest", dónde encuentro la uña (Nail) de Drácula?

**José Juan Nolaseo**

***Mira en el número 4 de los pasos.***

¿Para qué sirve la cruz y el Anillo de Drácula en Catlevania 2?

**J. Juan Martínez H.**

***La cruz es necesaria para accesar a Castlevania y el anillo sirve para completar las piezas solamente.***

¿Qué es lo que tengo que hacer para encontrar Berkley Mansion, para qué sirve Dracula's Heart, dónde encuentro el látigo Death Star, dónde puedo hacer el nivel 7 y 8 y dónde encuentro Dracula's Eyeball en Castlevania 2?

**Juan Arturo González (Dms)**

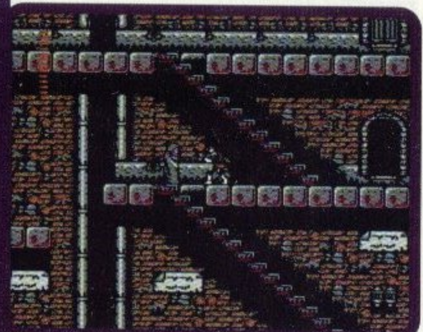
***Berkley Mansion es la primera que encuentras si caminas hacia la derecha desde el inicio, pero mejor checa los pasos. El látigo que quieres nunca lo vas a encontrar porque se llama "Morning Star", revisa dónde lo puedes conseguir en los pasos. Dracula's Eyeball se encuentra en Brahm's Mansion, pero revisa los... (¿ya sabes, no?) para que sepas cómo llegar.***

*Para hacer niveles de experiencia rápidamente sitúate en cualquier pueblo y espera a que se haga de noche (procura tener un látigo fuerte), ahora camina de un lado a otro donde haya zombies y elimínalos para que subas de nivel y consigas muchos corazones.*





*Estos son los pasos que debes seguir para tener un buen juego de principio a fin, recuerda que debes hacer mucha experiencia con los zombies y además debes conseguir muchos corazones.*

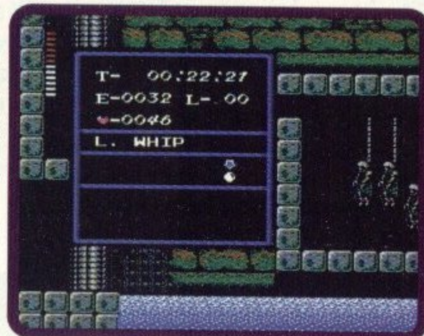





**Paso 1: Conseguir Dracula's Rib.**

*-En el primer pueblo (Jova) compra el agua bendita.*
*-Compra ahora el White Cristal con el encapuchado.*

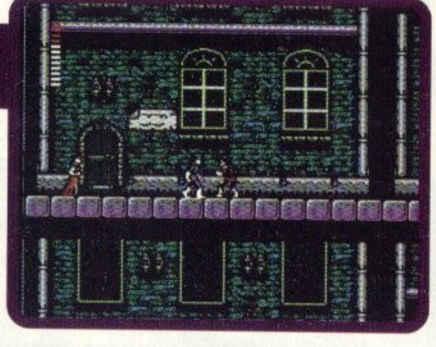
*-Ve a Veros y compra el Chain Whip.*
*-Ahora ve a la derecha hasta que halles Berkley Mansion, usa el Cristal Blanco para hacer aparecer el bloque flotante, compra una Oak Stake y consigue Dracula's Rib.*



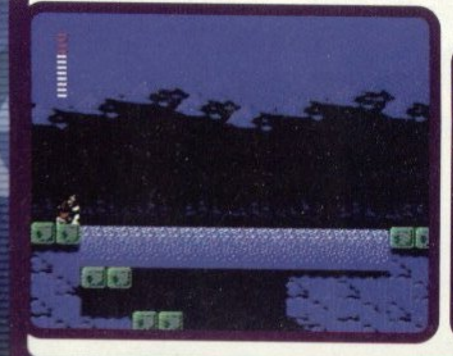


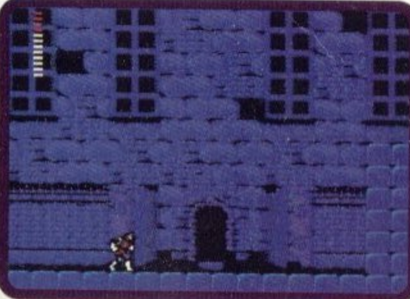

**Paso 2: Consigue Dracula's Heart.**

*-De Berkley Mansion, dirígete a la derecha hasta que llegues al pueblo de Aljiba, ahora habla con este caballero para que te cambie el cristal blanco por el azul.*

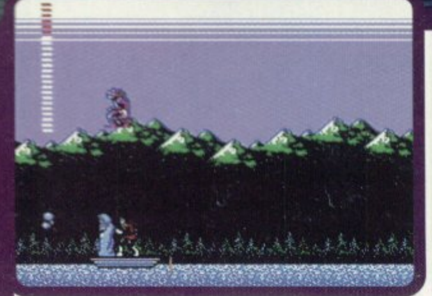






*-Regresa y baja las escaleras justo antes de Aljiba.*
*-Continúa hasta Yuba Lake. Arrodíllate con Blue Cristal para que suba el nivel y puedas llegar a Lauber Mansion, dentro compra una estaca y consigue el corazón.*





**Paso 3:** Obtén Dracula's Eyeball.

-Del pueblo Jova, ve a la izquierda y pasa el Dead River seleccionando el corazón, habla con el viejito (Te dirá: "Let me show you the way").

Ahora ve a la izquierda para que halles Brahm's Mansion, allí encontrarás Gold Dagger y el ojo.

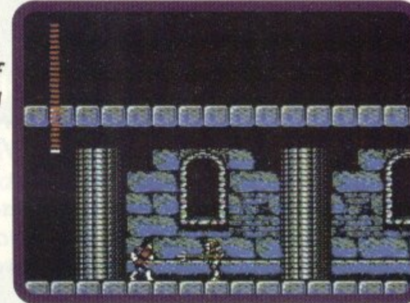


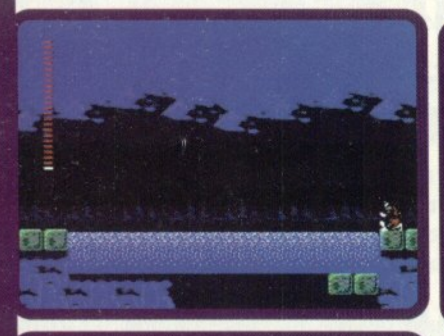


**Paso 4:** Halla Dracula's Nail.

-Regresa a Dead River pero sin usar el corazón (el viejito te dirá: "Sure, I'll take you to a good place. Heh, heh, heh.").
-Ve a la izquierda hasta Alba, intercambia con este otro caballero el cristal azul por uno rojo y compra Garlics y Laurels.

-Ahora ve a la izquierda de Ondol y compra el látigo Morning Star.
-Continúa hacia la izquierda hasta que llegues a Deborah Cliff (una pared que no puedes pasar) Arrodíllate con el Red Cristal para que un remolino te recoja.
-Entra en Bodley Mansion y consigue la uña.







**Paso 5:** Encuentra Dracula's Ring.

-De Bodley Mansion camina hacia la izquierda hasta el lago.
-Arrodíllate con el Red Cristal, baja y dirígete hacia la izquierda hasta que encuentres un espectro que te intercambiará tu Morning Star por el Flame Whip.
-Sigue hacia la izquierda para hallar Laruba Mansion, dentro encontrarás Ring y Cross.

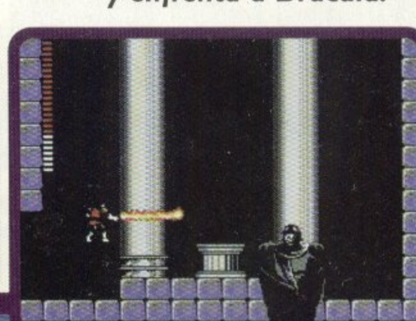


**Paso 6:** Llega a Castlevania.

-De Laruba Mansion, regresa hacia la derecha y baja las escaleras después de Bodley Mansion. Sigue derecho hasta que halles Castlevania, entra rompiendo las piedras con Holy Water y enfrenta a Drácula.







# previo




Si tu (¿Nintendo?) manía son los autos de control remoto, pero tu mamá no te deja usarlos en la alfombra persa, o te regañan por llevarlos a lugares poco usuales, como las obras inconclusas del metro en el norte del DF para probar su resistencia, mejor dale un vistazo a este artículo, pues aquí encontrarás cómo puedes jugar con los autos a control remoto más padres y en los lugares en los que siempre los has querido echar a perder y que no has podido, estamos hablando del juego Re-Volt de Acclaim para el N64.



Re-Volt, como ya te mencionamos, es un juego bastante divertido, por la variedad de pistas. Aunque este concepto no es nuevo, vale la pena checar este título que tal parece que nos traer algo de "violencia" además de la velocidad. Aquí tú controlas vehículos de control remoto. Estos se manejan como tales, y es que los programadores de Probe trabajaron bastante en los valores de los coches. Así que si corres mucho y tomas una curva corres el peligro de voltearte. De hecho, en este aspecto tiene mucho que ver la superficie en la que estás corriendo y es que si lo haces en la calle, es más difícil que te derrapes al dar una vuelta, pero si corres sobre una superficie de mármol, entonces deberás tener más cuidado del habitual para no salir dando trompos contra una pared.





También existe una buena cantidad de modelos a elegir entre ellos. Y cada uno con... (¡adivina!) distintas cualidades entre uno y otro. Unos son más rápidos, otros con más agarre y otros están simplemente de adorno.

Los modelos de los carros son excelentes y están bien realizados.



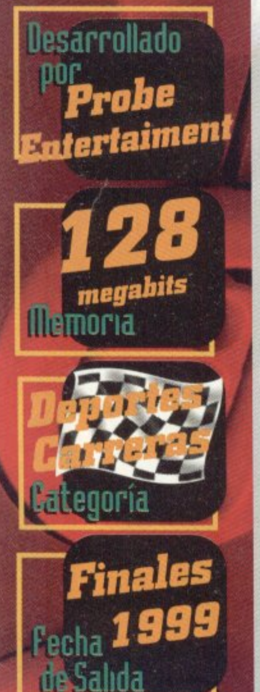

Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE (CONTENT RATED BY ESRB)

Desarrollado por: Probe Entertaiment



128 megabits
Memoria

Deportes Carreras
Categoría

Finales 1999
Fecha de Salida



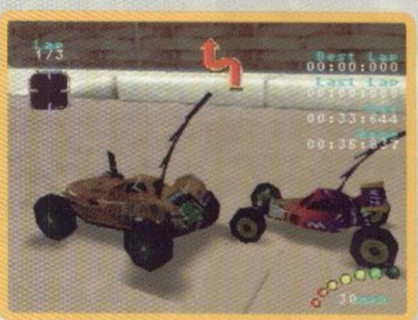
Como tu coche es un modelo controlado por radio, los escenarios están diseñados a escala para que el



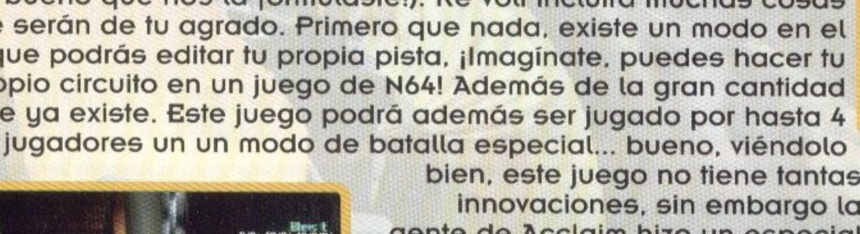
realismo sea de lo mejor, pues puedes correr entre una tienda de juguetes, en la calle (con vehículos de tamaño normal alrededor de ti). Obviamente puedes valerte de todos estos elementos para tomar algunos atajos o hacer algunas acrobacias fuera de lo común. En fin, todo lo que debe estar incluido en un buen juego de carreras para el N64.



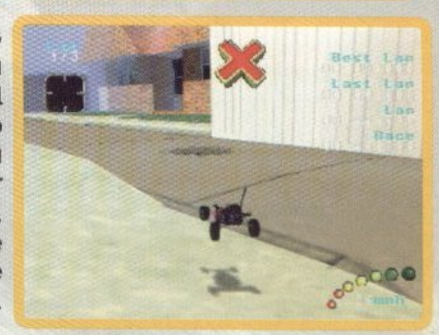

Como otros títulos de carreras, Re-volt también es un juego "violento". Pues a lo largo de las pistas podrás encontrar cosas que te servirán para atacar a tus rivales, como aceite para que se derrapen, mini-misiles y todos esos artefactos que hacen tan divertidos a esta clase de juegos.

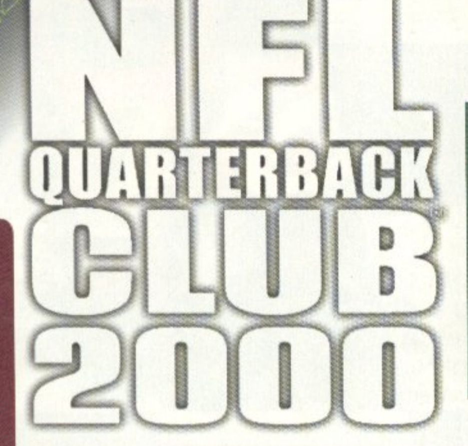


Y además de lo conocido ¿Qué cosas nuevas puede ofrecernos Re-volt? ¡Esta es una excelente pregunta! (¡Que bueno que nos la formulaste!). Re-volt incluirá muchas cosas que serán de tu agrado. Primero que nada, existe un modo en el que podrás editar tu propia pista, ¡Imagínate, puedes hacer tu propio circuito en un juego de N64! Además de la gran cantidad que ya existe. Este juego podrá además ser jugado por hasta 4 jugadores un un modo de batalla especial... bueno, viéndolo bien, este juego no tiene tantas innovaciones, sin embargo la gente de Acclaim hizo un especial énfasis en que éste, será un juego extremadamente divertido ¿será cierto? Por lo pronto podemos decir que es un juego que promete, gracias a la experiencia de Probe en juegos como XG. Definitivamente habrá que esperar para jugarlo.










Ya se acerca el año 2000 y hay muchas cosas que se pueden esperar pero no con tanta certeza: ¿El fin del mundo? ¿Un problema global por el síndrome del año 2000 en las computadoras? ¿La paz universal? ¿El fin del paro en la UNAM? Todo esto es incierto, sin embargo de lo que sí podemos estar seguros es que las múltiples compañías de videojuegos lanzarán sus series deportivas del año en cuestión. Algunas ya se han adelantado y hay otras -como en este caso Acclaim- que recién anunciaron sus juegos nuevos, entre los que se encuentran NFL Quarterback Club 2000







ACCLAIM SPORTS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por

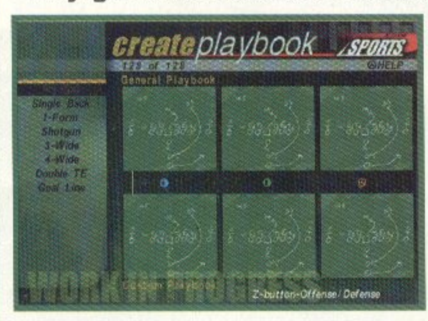
128 megabits
Memoria

Deportes Futbol Americano
Categoría

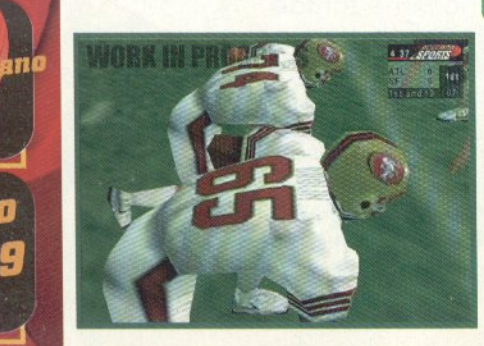
Agosto 1999
Fecha de Salida

Este juego cuenta con muchas cosas vistas en otros juegos, pero aquí les ponen más atención a ciertos detalles, como el rostro de los jugadores: ya puedes editarlos y ponerles mugre, barba, cintas o esas líneas oscuras bajo los ojos.

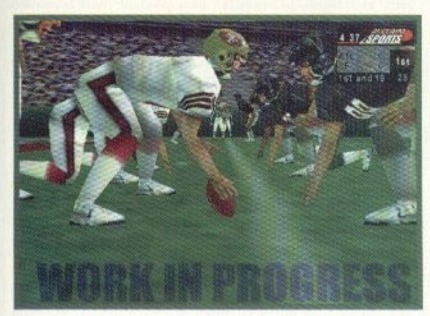
Por cierto, ya que estamos hablando de los rostros de los jugadores hay que decir que estos serán muy parecidos o hasta iguales a los del jugador en cuestión. Otro detalle gráfico que nos gustó mucho es que cada jugador tendrá su tipo de máscara como la que le gusta al jugador original (¿debemos repetir que los jugadores son los originales de cada equipo?), así como su complexión, su tono de piel, su estatura real todo eso y más, pero éstos están más reales que en versiones anteriores.



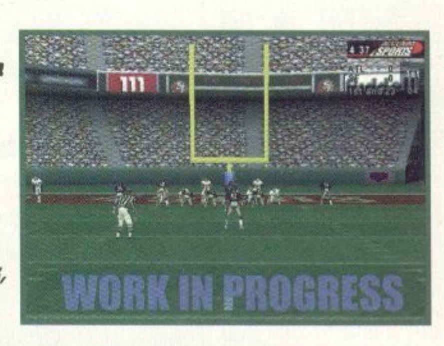

Es obvio que hay que hablar de lo mejor en NFLQBC2000 que en el anterior, así que allá vamos: Las gráficas presentan una notable mejoría en cuanto a realismo se refiere, podemos apreciar esto en las fotos. Por cierto, el letrerito ese de "Work in Progress" lo pusieron los cuates de Acclaim para indicar que todavía no está terminado el juego ¡Bah! Como si no nos fuéramos a dar cuenta nosotros o tú. En fin, al juego todavía le falta un poco de trabajo en gráficos, pero aún así se ve muy bien.





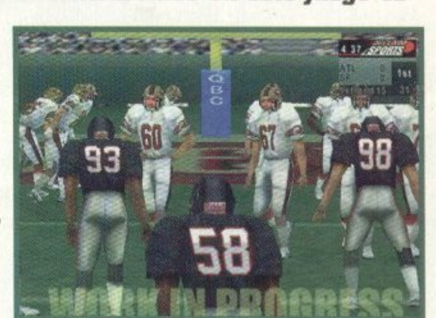



*Las estrategias también son algo que sale fuera de lo normal, pues están mejor planeadas, puedes cambiar alineaciones, pensar y dirigir las jugadas con más perfección y el CPU también tiene lo suyo, pues pondrá todo de su parte para derrotarte.*
*De hecho, Charlie Weis, el coordinador ofensivo de los Jets de NY les ayudó a los programadores de Iguana a crear las jugadas y a detallar la forma en la que el CPU deberá actuar cuando juegues contra él. Esto último si quieres jugar contra el CPU, pero recuerda que también puedes jugar contra otros 3 amigos.*




*Iguana sí que trabaja duro cada año para hacer una mejor versión que la que se vio anteriormente (¿Y qué hay de raro? ¡Se supone que ese es el chiste!) En este caso el "Motion Capture"; fue hecho por jugadores profesionales de la NFL (de los Jets de NY) y se ha pensado en incluir algunos festejos especiales de cada jugador (algo así como el equivalente a los super festejos del jugador violento del América, obviamente no tan ridículos, pero festejos personalizados a fin de cuentas). En total son cerca de 1200 "Motion Captures" nuevos. Otra cosa que encontraremos en este juego es la narración de las jugadas por parte de Mike Patrik (ESPN) y Randy Cross (CBS). Las estadísticas son reales de la temporada 99... y bueno, una buena cantidad de opciones, característica de estos juegos que resultaría imposible ennumerarlas todas en tan poco espacio, pero que hace a éste, un título muy completo, como lo ha venido haciendo cada año. Bueno, vamos a mencionar algunas: Puedes comprar y vender jugadores, la forma en la que se mandan pases ha sido mejorada, los jugadores se pueden lesionar, la caja del cartucho es distinta... (¡Buuuh! ¡Qué mal chiste! ¡Si no sabes para qué escribes! ¡Bájenlo!) y otras cosas que se verán en su momento.*



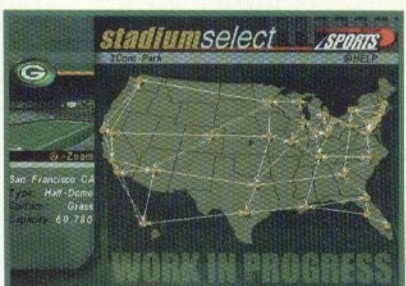



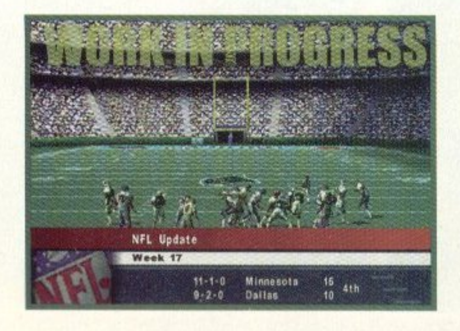

*Mencionemos de nuevo lo obvio: Al ser un juego con la licencia de la NFL, los equipos y jugadores son los mismos de esta liga. Sin embargo, algo que logran mejorar de la anterior versión a esta fueron los estadios, ahora cada uno de los estadios de cada equipo (+30) tendrá una apariencia todavía más cercana al original que lo que se había logrado en las anteriores versiones (de hecho, en algunas versiones del juego todos los estadios eran iguales).*

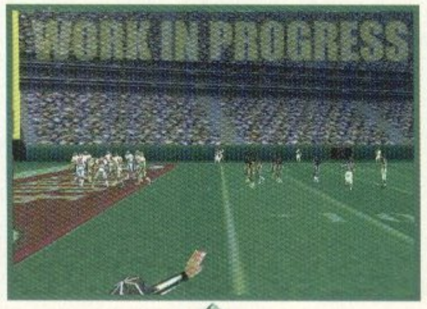


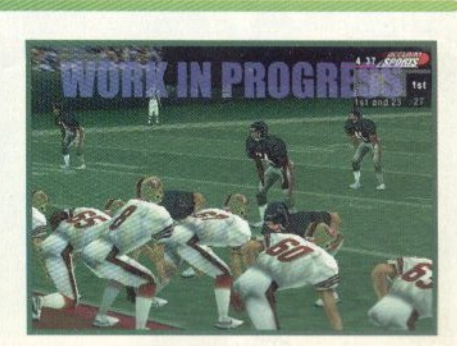
*Ya para rematar, pronto veremos la versión rival de este título, nos referimos a Madden 2000 de EA. Esta lucha por lo visto tiene cuerda para llegar hasta el siguiente milenio, beneficiando como siempre a los consumidores finales. Aunque todavía le falta un poco de trabajo, podemos decir que como cada año, Iguana ha logrado mejorar considerablemente sus anteriores versiones.*



a fondo

ALL STAR BASEBALL 2000

Pues como era de esperarse, la importancia del Game Boy Color sigue aumentando y la variedad de títulos que hay para este recién nacido sistema es mucha. Acclaim acaba de lanzar la secuela de su exitoso juego All Star Baseball 2000 para el N64, pero no podía dejar pasar la oportunidad de probar las cualidades del nuevo Game Boy y decidió hacer una adaptación de este gran juego de Baseball: All Star Baseball 2000.

Lo más interesante de esta adaptación es la gran cantidad de modos de juego que tiene, además de algunas opciones importantes.







En la pantalla de Options puedes cambiar la dificultad del juego, la duración de la temporada y el sonido, entre otras cosas.

Como te comentamos, hay muchos modos de juego:





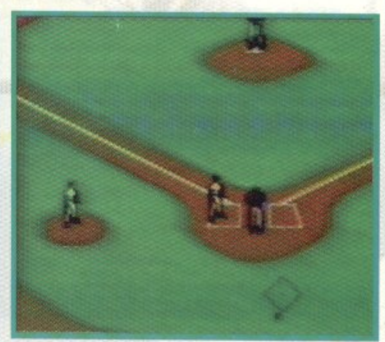
## Home Run Derby

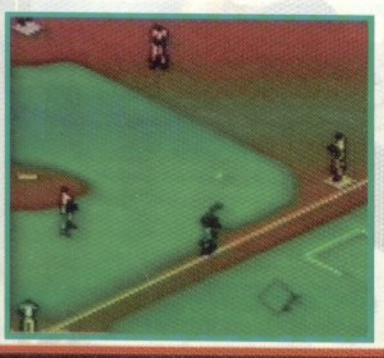
Aquí, como en otros juegos que incluyen esta opción, entras a un concurso de jonrones y entre más de estos batées, más posibilidades tendrás de ganar.

## Exhibition

Aquí jugarás un partido amistoso. Este modo es bueno para entrenar, ya que, si juegas contra el CPU, encontrarás algo de dificultad, pero es útil para acostumbrarte a la movilidad.








## Season

En Season juegas una temporada contra el resto de los equipos. Para poder continuar, necesitarás apuntar los Passwords que te dan al terminar un partido y después introducirlos en el menú de Passwords que está en la pantalla principal.

Compañía: Acclaim Sports

Compatible: Game Boy Color

Clasificación: Everyone

Desarrollado por: Acclaim Studios

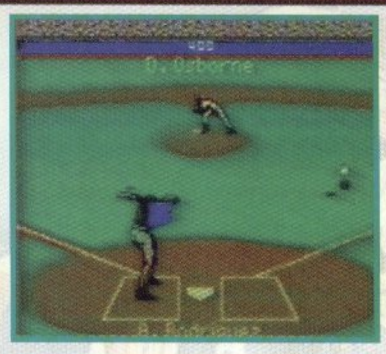
Memoria: 8 megabit

Categoría: Deportes Baseball

Fecha de Salida: Mayo 1999

# Batting Practice

Este modo, como su nombre lo indica, sirve para practicar el bateo.

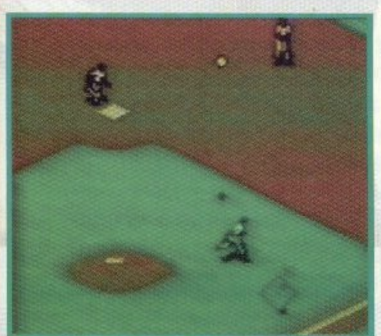


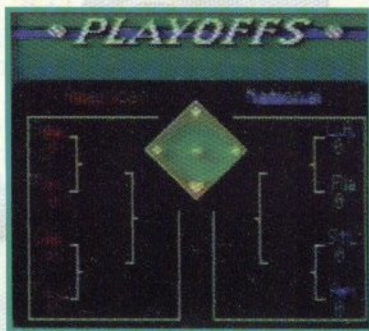




# All Star

En este modo, también como su nombre lo indica, participas en un partido entre los equipos conformados por los mejores jugadores de la liga nacional y la liga americana.






# Play Offs

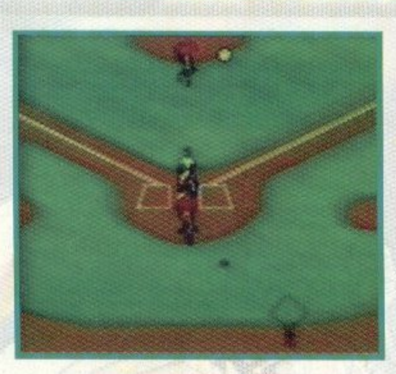
Esta es una miniliga en la cual jugarás por el campeonato. También necesitarás password.

Por la variedad de equipos no tendrás que preocuparte, ya que son alrededor de treinta. Suficientes, ¿no?




Claro que hay opciones más complejas en caso de que te guste personalizar tu juego, como el Field Adjust, para ajustar la posición de los jugadores, el Lineup, para organizar al equipo o el Bullpen, para tener listos los relevos de los pitchers.






Pues en resumen, la movilidad de All Star Baseball 2000 es buena, además del sonido, las gráficas y el sistema de bateo y de pitcheo, pero de ahí no pasa, pues no es tan espectacular, aunque cabe mencionar que es una buena traslación. Si eres un fanático del baseball a morir, te recomendamos este título para que puedas batear y pitchear por todas partes con este título para el sistema portátil.



# a fondo

# SUPER MARIO BROS. Deluxe




Compañía




Compatible




Clasificación

Desarrollado por **Nintendo Co, Ltd**



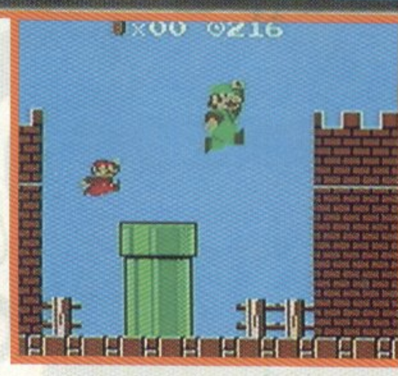

Memoria

**Acción Plataformas**

Categoría

**Mayo 1999**

Fecha de Salida

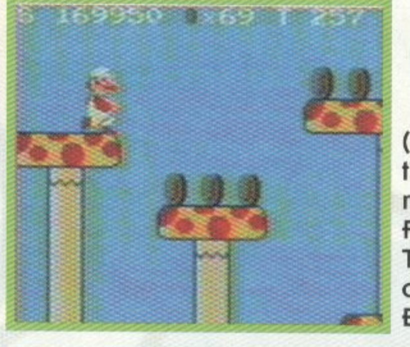


Desde hace tiempo a la fecha, muchas compañías se habían dedicado a lanzar juegos clásicos en el GB. En este sistema puedes encontrar títulos que marcaron toda una época en los videojuegos, sin embargo esa colección no la podíamos considerar completa hasta que no apareciera el clásico de clásicos en este sistema: Super Mario Bros. Un juego que cambió la historia de los videojuegos en consola. Pero bueno, lo mejor no es esto, ahora no sólo podremos disfrutar de la versión original del clásico, sino que también tendremos la oportunidad de jugar la versión de Super Mario Bros. for experts (The Lost Levels) así como un buen de cosas extras que incluyó Nintendo y que vamos a mencionar a continuación.

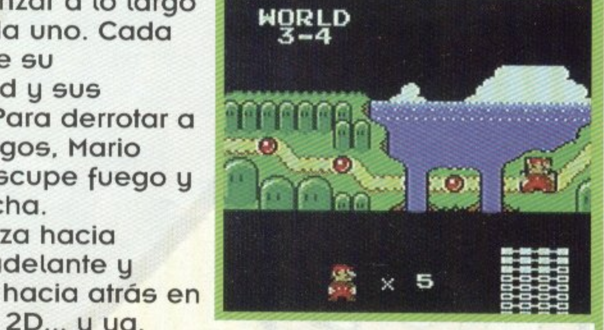


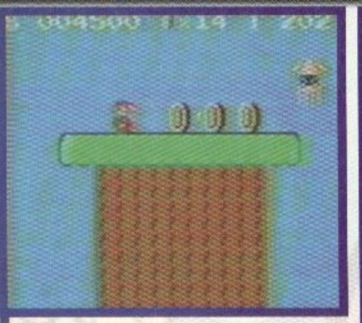
Antes que nada debemos explicar qué es Super Mario Bros. para aquel que sea contemporáneo del N64 y no le haya tocado jugarlo en su versión original del NES o el "remake" del SNES. En Super Mario Bros. el personaje principal

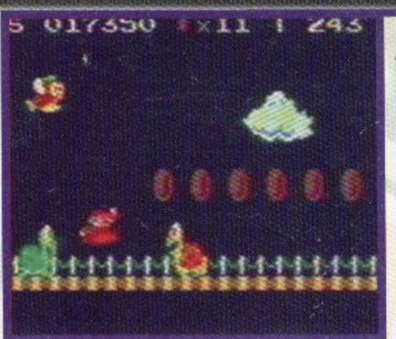




(Mario) tiene que rescatar al princesa Peach del mundo Toadstol, quien a caído en garras de Bowser. Paro eso, él debe avanzar a lo largo de 8 mundos, con cuatros niveles cada uno. Cada escena tiene su peculiaridad y sus peligros. Para derrotar a sus enemigos, Mario salta, escupe fuego y se agacha. El avanza hacia adelante y hacia atrás en 2D... y ya, creemos que ya es todo. Bueno, ¿qué querías? Estamos hablando de un juego que salió hace 13 años y nueve meses. La industria ha evolucionado de forma impresionante, pero un buen juego será un buen juego ahora y siempre.

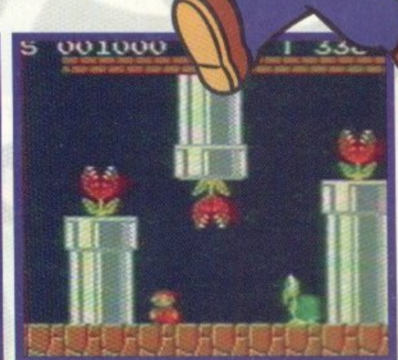






El otro juego que podrás encontrar en este cartucho es el de "Super Mario Bros. for Super Players". De nuevo la breve descripción: Este juego es una versión que apareció en Japón, basado en el original juego de Mario Bros. Aunque los gráficos son muy parecidos y sólo presenta leves mejorías, lo trascendental de este juego viene en la dificultad: Aún después de tantos años, éste sigue siendo uno de los juegos más difíciles que hemos jugado. Existen hongos venenosos, Warps que te regresan escenas, lugares en los que el aire juega un parte muy importante, escenas diseñadas para que no pases porque NO tienes que pasar. En fin: Super Mario Bros. para masoquistas.

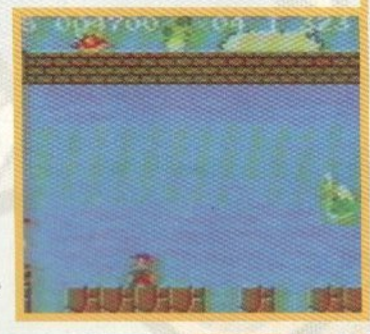




La adaptación de este juego (o juegos) al formato de GBC es casi perfecta. Y es que el procesador que ahora tiene el GBC es muchísimo más poderoso que el que tiene el NES, así que por cuestión de gráficos no hay que preocuparse al adaptar el juego del NES al GBC... bueno, sí hay algo de qué preocuparse y es la definición. Y es que aunque el GBC puede tener una definición de hasta 166 por 144 pixeles, eso no es suficiente en este momento para emular la proyección de una TV normal, es por eso que la pantalla que vemos en este juego está, por así decirlo, cortada. Así que si tú saltas verás un poco más de la escena hacía arriba (se recorrerá el scroll) o si presionas Select ajustarás la forma en la que la pantalla se ajusta a los movimientos de Mario. La verdad no es algo que moleste bastante.







Bueno, fuera de los comentarios anteriores, se podrían considerar ambas adaptaciones como "perfectas". Sin embargo, nosotros al principio de este "A Fondo" mencionábamos que, además de tener los juegos antes mencionados, tenía una buena cantidad de opciones nuevas. Así que... ¿debemos ver estas opciones? Pues parece lo más indicado.

## Batería

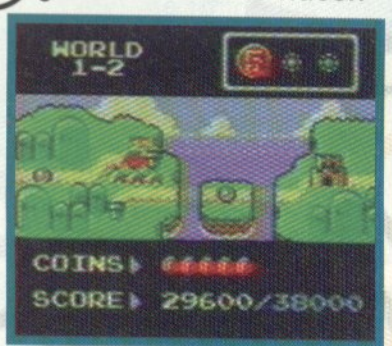
De lo primero que se puede notar es que este juego tiene batería y 3 archivos por versión de juego. Muy conveniente si uno pretende jugar Super Mario Bros DX de principio a fin sin tomar ningún Warp. Además de estos archivos, se quedan grabados muchos datos más que se irán viendo.

Precisamente, gracias a la batería que mencionamos arriba, el juego va sacando un registro de cada una de las escenas que se recorren en los distintos archivos, creando así una pantalla de récords por cada una de las escenas (quién la terminó más rápido, quién hizo más puntos...)



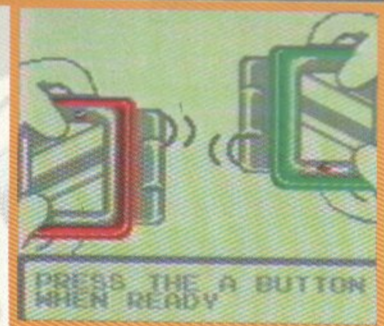
## Challenge

Aquí los programadores y diseñadores te hacen un reto: ¿En cada una de las escenas del juego puedes encontrar unas monedas rojas que hemos escondido (cualquier lugar es válido) así como hacer una cantidad de puntos determinada? Si lo logras podrás ganar medallas y entre más puntos o retos hayas podido resolver, irás conociendo más secretos del juego. Esta es una de las opciones que nos parecen más entretenidas, así como de las de mayor reto.

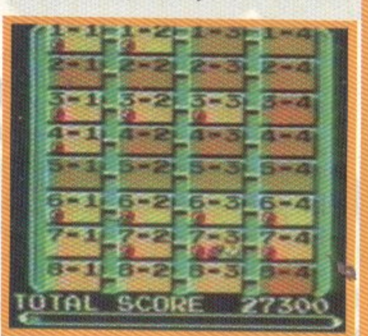



## Records

En esta pantalla puedes observar los récords de cada una de las escenas que has pasado. No aportaría nada al juego más que inflar tu ego, si no es que aquí hicieras uso del puerto infrarrojo del GBC.




Mediante este puerto podrás intercambiar datos con un amigo para compararlos con los tuyos y tratar de romperlos. ¡¡No podía faltar el factor "reto" en este título!!






## Modo de Vs.

En este juego tienes la oportunidad de jugar dos tipos de juegos de Vs. El primero de ellos es de juego de "Vs. Mario" y el otro "Vs. Luigi". En Vs. Mario tú compites contra en fantasma (un Boo) que es controlado por el CPU. La idea de estos juegos de Vs. es avanzar por una escena especialmente diseñada para este modo de juego y llegar al final de ella antes que llegue el otro jugador. Al ir avanzando te encontrarás unos Switches. Si activas algunos de ellos, crearás algunas barras y distracciones que impedirán que el otro jugador llegue a la meta. ¡Ah! Pero mucho cuidado, ya que el otro jugador también podrá activar algunos de estos interruptores para hacerte lo mismo. Al principio es un poco complejo acostumbrarse a los gráficos e identificar cuál interruptor es para cada función, pero una vez que le agarras la onda, este juego se hace muy divertido. Y es todavía más divertido cuando lo juegas en la modalidad de "Vs. Luigi", y es que en esta, no juegas contra el "Boo", sino contra otro jugador, ambos conectados a través del Cable Game Link. En ambos modos de juego, los escenarios son los mismos, así que debes practicar mucho para derrotar a tu rival.





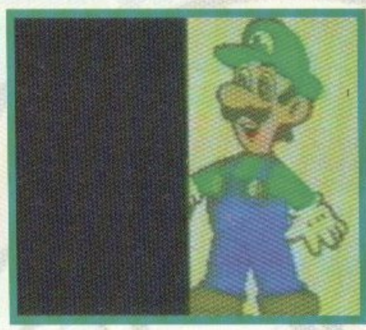




## Album

Muy parecido al álbum "B" de la GB Camera. Dependiendo de lo que vayas logrando en el juego, en este álbum irán apareciendo imágenes especiales. Todas estas imágenes las podrás mandar a imprimir y hasta ponerle algún comentario en especial. Algo chistoso es que hay algunas imágenes que son tan grandes que las tienes que imprimir en dos partes verticales y después armarlas. A decir verdad, todavía no sabemos cuántas imágenes existen en el álbum, pero ¡sí que son bastantes!








La "Print Shop" es un lugar que disfrutarán al máximo los poseedores de la GB Printer, pues aquí encontrarás muchas cosas para imprimir. Dentro de la Print Shop existen 3 pantallas especiales. La primera de ellas es "Calendar", la segunda es "Fortune Telling" y la última es "Banner Maker"





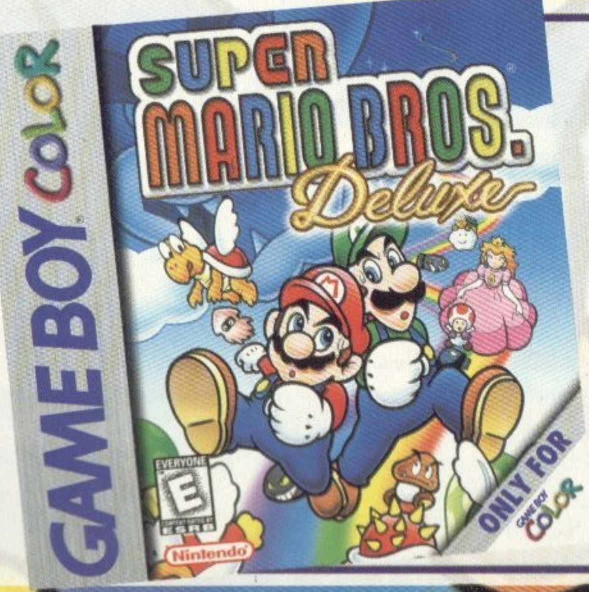


Calendar.- Puedes mandar a imprimir un calendario. El mes que desees y además agregarle a la impresión algún recordatorio de una fecha en particular con distintos íconos (un corazón, una carita feliz, una bandera). Aunque sencillo, esto nos pareció algo que puede ser bastante útil.




Fortune Telling.- Podrás imprimir tu suerte para ese día. No tuvimos la oportunidad de checar esta opción tan a fondo (por cuestión de tiempo) pero nos pareció no muy útil.

Banner Maker.- Al terminar..... cierto modo de juego, rescatarás algunos Toads. Estos se irán al modo de Banner Maker y cada uno de ellos te permitirá imprimir un dibujo distinto en un Banner. Esta opción nos recuerda (un poco) al viejo "Print Master" para PC, en donde hacías e imprimías algunos anuncios, pero aquí en un tamaño reducido.

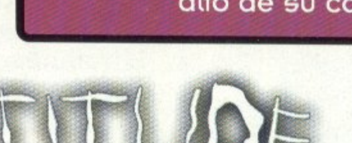



Este juego nos pereció excelente. Pensamos que así deben ser todas las adaptaciones de juegos clásicos a sistemas como el GB: Respetando las reglas básicas del juego, pero agregándole elementos o modos de juego que vayan de acuerdo a la tecnología disponible. Este título es altamente recomendable, tanto para los que se quieran poner algo nostálgicos, como para las nuevas generaciones que no lo conocieron. No hay más que decir.

¿Y el mundo -1?

# previo

Y para todos aquellos que tengan que ir a ver a la abuelita hasta el otro lado de la República, WWF Attitude los acompañará en su Game Boy Color. Así que no hay pretexto para que no juegues esta vez con la federación.




# WWF Attitude

Este es un título bastante bueno, puedes escoger de entre veinte luchadores a quien quieras llevar a lo más alto de su carrera.




Compañía

GAME BOY COLOR



Compatible




Clasificación

Desarrollado por **AIE**



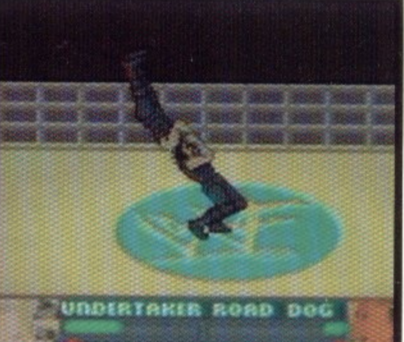

Memoria

**Deportes Lucha Libre**

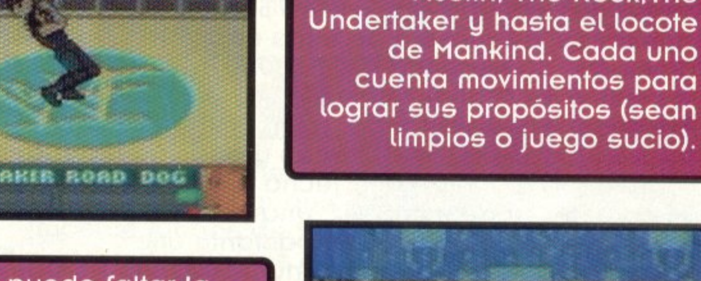
Categoría

**Junio 1999**

Fecha de Salida

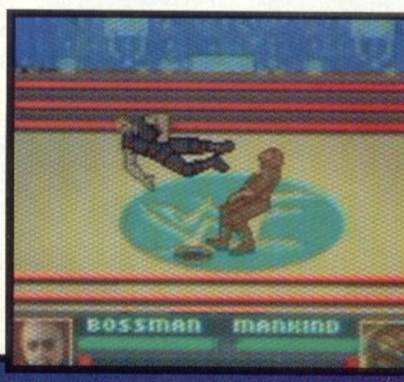



Además de que cada uno tiene sus propios movimientos "de marca" para terminar completamente con sus oponentes dentro de varios modos de juego.



Entre ellos están Steve Austin, The Rock,The Undertaker y hasta el locote de Mankind. Cada uno cuenta movimientos para lograr sus propósitos (sean limpios o juego sucio).

Y no puede faltar la ya clásica barrra de Stamina, de la cual depende tu victoria o los abucheos del respetable.




Por si esto fuera poco, también cuentas con la opción de práctica para que te aprendas todos los movimientos y puedas subir bien entrenado al ring.



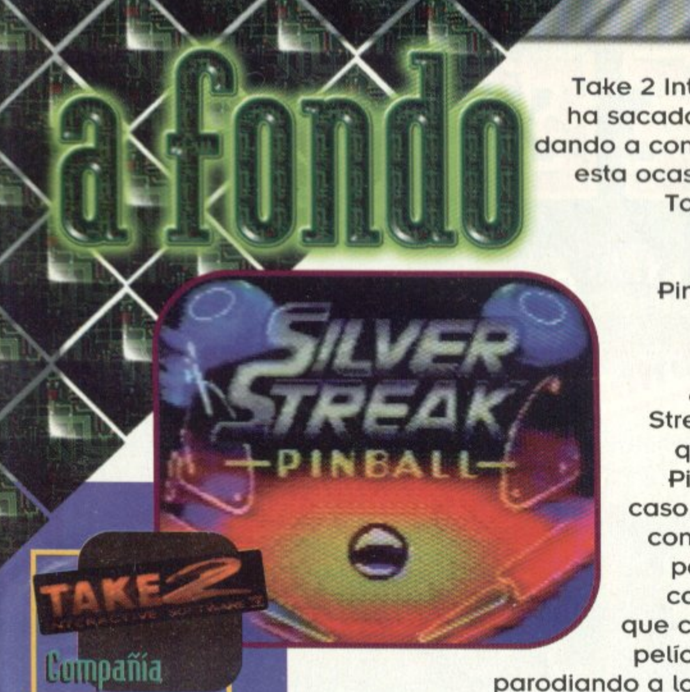

Este es un juego muy padre, pero sin querer pierde un poco el chiste cuando no puedes editar peleador (aunque eso te libre del temible Chuchozuna), esperemos que cuando salga a la venta, lo podamos jugar sin problemas, lo cual dudamos.

También cuenta con una opción que te permite elegir al mismo peleador y ver si puede consigo mismo. Y antes de cada combate, puedes darle una ojeada al perfil de tu contrario y sacar ventaja.





# a fondo




Take 2 Interactive es una compañía que ha sacado muy buenos juegos y se está dando a conocer bastante rápido. Pues en esta ocasión analizaremos otro título de Take 2, para el Game Boy Color: Silver Streak Pinball; si te gustan los juegos de Pinball, sigue leyendo pues éste, está muy bueno.




¿Qué vas a encontrar en Silver Streak Pinball? En realidad, nada que no puedas encontrar en un Pinball normal, sólo que en este caso, además de disfrutarlo a color con el GBC, hay 7 mesas distintas para jugar. La particularidad de cada juego, o de cada mesa, es que cada una está relacionada con películas famosas y llevan un título parodiando a los respectivos filmes originales.










Compatible










Pinball

Categoría

Mayo 1999

Fecha de Salida

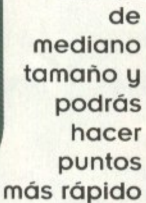
Este juego es la parodia de la película Jaws, o sea, Tiburón. La característica principal de esta mesa es que no es muy larga, pero lo malo es que no podrás hacer puntos tan rápido.





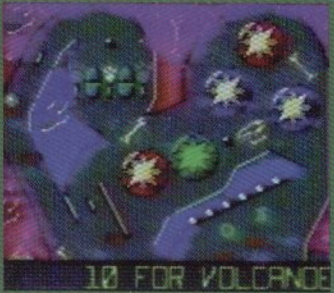


Esta quizás se trate de una parodia de Godzilla. Esta mesa es de mediano tamaño y podrás hacer puntos más rápido que en Shark! Aquí encuentras tres "flippers" (o sea, las palanquitas con las que le pegas al balín).










Aquí se parodia al famoso agente 007, James Bond. Este tablero es muy claro y el balín se ve perfectamente. Cuenta con tres flippers y si logras mandar al balín hasta arriba, le pegarás a bastantes bonus y tardará un rato en bajar.









Obviamente, por el nombre, sabrás que se trata de una parodia del príncipe de los ladrones, Robin Hood. Aquí encuentras una gran cantidad de bonus y de Jackpots (las casillas en donde entra el balín y ganas muchos puntos de golpe o ganas premios), aunque sólo cuenta con dos flippers. Cuidado, pues en esta mesa el balín rebota muy feo y de forma inesperada.










Traducción literal de esta parodia: La guerra de las galaxias (está de más decir que es Star Wars). Este tablero es un poco más complejo que los demás y es un poco más largo. Hay un montón de bonus, pero como sólo hay dos flippers, será un poco más fácil perder el balín.










Aunque el título no diga mucho, a leguas se nota que ésta es una imitación de Indiana Jones. Aquí encontrarás varios bonus especiales y un par de Jackpots. El tablero no es muy grande y sólo hay dos flippers, pero es uno de los juegos más sencillos y donde podrás hacer bastantes puntos rápidamente.










Esta es una parodia del clásico filme del amo del misterio: Psycho (o Psicosis), donde tendrás que jugar en el terrible motel de Norman Bates. Este tablero es de tamaño regular y cuenta con dos flippers; lo bueno es que en la parte superior hay demasiados Bonus y Jackpots.







Si haces una buena puntuación, podrás poner récord con tus iniciales. Lo mejor es que puedes implantar nuevos récords en cada mesa, o sea, que no hay una sola lista de récords para todos los juegos.







Como te comentamos al principio, lo único que encontrarás en Silver Streak Pinball es un juego simple y sencillo, pero no por eso aburrido. Tiene buenas gráficas y la música va muy de acuerdo al tipo de tablero en el que estás jugando. Si te gusta el pinball y quieres jugarlo a color y en todas partes, este título es una buena opción.



# previo

# ARMORINES

## PROJECT S.W.A.R.M.

¿Armorines? ¿Con qué se comen? ¿Son platillos exóticos? ¡Para nada! Los Armorines son unos personajes que pertenecen al universo de Acclaim Comics y que próximamente seguirán los mismos pasos que otros dos personajes de esa compañía han seguido: Estos personajes son Turok y Shadowman y el paso a seguir es tener su propio juego de N64.




Compañía



Accesorio



No. de Jugadores




Clasificación

Desarrollado por

256 megabits

Memoria

Acción Primera Persona

Categoría

Finales 1999

Fecha de Salida





Para quien no esté muy familiarizado con el concepto de Armorines, te podemos contar que ellos son un grupo de Marines especiales que deben defender a la tierra de una invasión de insectos alienígenas (como que nos suena...), para lograr su propósito, cuentan con unas armaduras experimentales con la capacidad de volar.



Aunque a primera vista, este juego tiene bastante similitud con Turok, tiene elementos de juego nuevos que le darán mucho más variedad. Por ejemplo: habrá momentos en los que estos personajes podrán volar gracias a sus super trajes. Otra diferencia significativa con Turok, es que mientras que el juego del "indio" es un poco más de investigación y aventura, este está más enfocado al género de "acción", pues te salen un buen de enemigos y varios al mismo tiempo.

Por cierto, ya que hablamos de los enemigos, estos están animados de una forma excelente. Sus elementos gráficos los hacen verse realmente terroríficos y tienen un sistema de Inteligencia Artificial todavía mejor que el que tienen los enemigos de Turok 2. Elementos suficientes para hacer de éste, un juego de acción.



¡Claro! Este juego tiene la capacidad de Multiplayer. Hasta 4 jugadores en modo de Vs. Pero algo que decidieron incluir los diseñadores de Acclaim es la modalidad de 2 jugadores en modo cooperativo. ¡Sí! Ayudarse en lugar de pelear entre 2 personas. De hecho, muchos juegos que se verán en los próximos meses tendrán esta opción, que ya se extrañaba.

Entre otras diferencias, este juego tiene más misiones por escenas que en Turok, además de son más variadas que en el juego antes mencionado (destruye un nido enemigo, rescata a los sobrevivientes de una base, vuela y reconoce el área....). Los Cinema Display en tiempo real son otro elemento importante dentro del juego para hacer todavía más dramático tu enfrentamiento con ciertos enemigos o darle más énfasis a algunas situaciones.



Este previo nos puede dar una ligera idea de qué tan bueno será este título. A nosotros nos parece un excelente juego, y una buena opción para los que gustan de los juegos de primera persona, tomando en cuenta que Turok 3 no lo veremos hasta por allá del año 2000. Así que para poder tener algo bueno qué jugar... ¿qué tal algo de los creadores de el mismísimo Turok?





previo

# WWF ATTITUDE

Para todos los fans de la lucha libre llega WWF Attitude, este juego podría considerarse como la secuela de WWF War Zone, pero es algo diferente. Bueno, y afortunadamente no sólo es un poco diferente, sino que tambien es mucho mejor que el anterior. ¡Esa es una excelente noticia!



Este juego ofrece muchas de las opciones que hicieron grande a War Zone, pero obviamente tiene muchas cosas nuevas y como siempre, personajes que salieron o entraron en este lapso de tiempo a la WWF, así que si eres un fan y no te pierdes ninguna pelea, esto no se te hará raro, pero si no estás muy enterado de cómo van las cosas en la federación, no te sorprendas si no está tu favorito.




En este juego nos encontramos nuevamente con la opción que nos llamó la atención en en War Zone: editar a tu luchador. Ahora cuentas con distintos trajes, máscaras y complexiones para que puedas editarte a ti mismo en este juego, según como quieras.Esta opción está todavía más completa que en la del primer juego. Ahora puedes editar con gran detalle. Tanto que hasta puedes poner textos en las camisas, los Shorts y otros aditamentos.

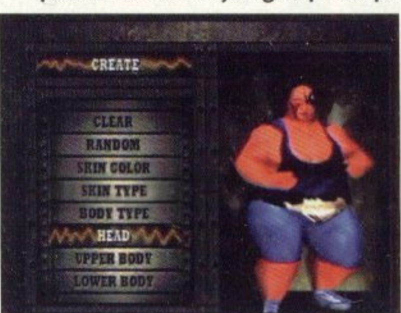
Pero esto no ės todo lo que puedes editar. ¡¡¡También existe la opción de editar tus propias arenas de lucha libre!!! En esta opción se pueden elegir el tipo de luces, el tipo de cuerdas o esquineros, lo que hay en la lona... en fin. Toda la información de la edición de personajes y arenas se podrá quedar grabada en un Controller Pak.




Según palabras de un, productor por parte de Iguana de este juego, WWF Attitude es "10 veces mejor" que WWF War. Esto puede sonar un tanto exagerado, pero después de ver las opciones nuevas, las texturas y gráficos más definidos, los movimientos más realistas, el mejor sistema de control del juego y muchos detalles que se le agregaron a este título (como los cinemas Displays en tiempo real de la entrada a la batalla de cada peleador), uno se puede dar cuenta que esto es cierto, estamos ante un juego que es MUY superior a su predecesor.



Bueno, este es un juego que saldrá muy pronto y del cual tenemos este pequeño artículo, para que vayas conociendo todo lo que les espera a los aficionados de la Lucha libre. Muy pronto hablaremos más a fondo de este juego, pero por lo pronto te dejamos con la idea de que este es un excelente título, que los aficionados a este rudo deporte van a disfrutar bastante.




Compañía: Acclaim Entertainment inc.
Accesorio
No. de Jugadores
Clasificación: EVERYONE (E) – Content rated by ESRB
Desarrollado por: Iguana Entertainment
Memoria: 256 megabits
Categoría: Deportes Lucha Libre
Fecha de Salida: Julio 1999









Seguramente todos han escuchado hablar de los famosos Carlitos, Tommy, Phil, Lil y Angélica. Desde el año pasado estos bebés han invadido los televisores, gracias a la serie "Rugrats", o como se le conoce aquí en México: Aventuras en Pañales. Pues esta serie se volvió tan popular en toda América, que hace poco se estrenó una película animada basada en estos peculiares personajes, llamada "Rugrats: The Movie", y como es costumbre, después de un gran éxito como éste, era forzosa una adaptación a los videojuegos, así que por todo esto, tenemos Rugrats: The Movie, un juego de acción para el Game Boy Color.

THQ
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

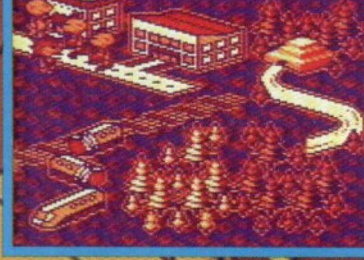
EVERYONE E ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Klasky Csupo

4 megabit
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida



La trama del juego es igual que la de la película, pues Tommy debe hacer un montón de cosas para encontrar a su hermanito Dil y hallar el regreso a casa, junto con todos sus amigos. Técnicamente hablando, este juego cuenta con siete niveles, los cuales deberás pasar en orden y conforme vayas avanzando, los niveles se pondrán más difíciles.




El manejo del control no es nada difícil (ni el juego tampoco, pero ya hablaremos de eso más adelante), ya que sólo usas la cruz direccional para mover al personaje y el botón B para ejecutar las acciones, que básicamente se limitan a hacer saltos.

En la pantalla principal aparecerán tres menús:







Start es para comenzar un nuevo juego; Password es para introducir la clave que te dan al terminar cada nivel y así puedas comenzar desde ahí; y Options, donde podrás cambiar opciones como activar o desactivar la música o los efectos especiales y cambiar la dificultad del juego, ya sea fácil, normal o difícil.



Como te dijimos, la aventura cuenta con siete divertidas escenas.

## House Cellar

Aquí Tommy deberá hallar la forma de huir de casa y comenzará desde el sótano, pasando por la sala hasta llegar al jardín, evitando todo tipo de peligros, como aves, arañas y topos. Esta escena te servirá para conocer los movimientos del personaje (aunque, como te dijimos, esto no es muy difícil). Tanto en esta como en las demás escenas, lo único que debes hacer es esquivar a los enemigos y tomar ítems, los cuales tienen muchas formas. Por ejemplo, en la parte del jardín, debes tomar mínimo 14 ítems para salir, sin importar la forma que tengan. Para tener éxito en esta escena, deberás ayudarte de globos y pelotas para alcanzar los lugares altos y así tomar más ítems.





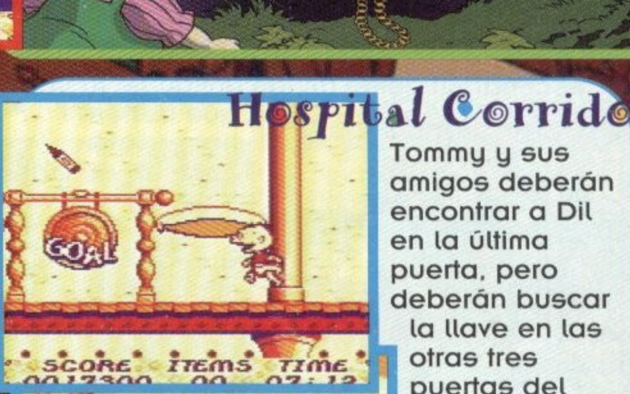


## Train Crash

Aquí comienza tu aventura en el bosque. Cuídate mucho de las arañas, los monos y los monstruos. Para salir airoso de aquí, necesitarás




## Hospital Corridor



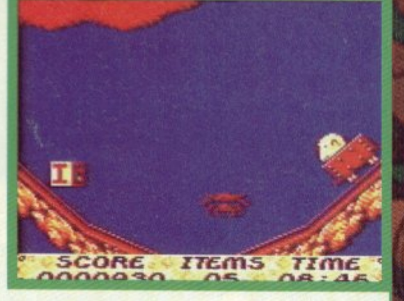

Tommy y sus amigos deberán encontrar a Dil en la última puerta, pero deberán buscar la llave en las otras tres puertas del corredor. Esta escena es variada, ya que puedes controlar a Tommy, a Carlitos, a Phil y a Lil; cada personaje tendrá su propia mini-escena, en donde deberás obtener ítems y cuidarte de la gran cantidad de enemigos que encontrarás.




## Dark Woods

Ahora a Dil se le ocurre perderse en el bosque... pero de noche. Tu misión será encontrarlo, además de tomar como mínimo 14 ítems. Aquí la cosa es más complicada, debido a la gran cantidad de enemigos que hay. Cuélgate de las lianas si es necesario, pero ten cuidado, ya que los monos y las arañas también lo harán.

Tommy y Dil ya están completamente perdidos en el bosque... pero de día. Esta misión no es difícil, pues lo único que deberás hacer será recolectar 12 ítems; lo complicado es esquivar a los enemigos y tener cuidado al escalar los árboles.




## Light Woods

## Reptar Ride

Un paseo por los rápidos te espera en esta escena, en donde debes tener mucho cuidado para no chocar con los diferentes obstáculos que te encontrarás, como llantas, peces o grandes rocas. Debes tomar la mayor cantidad de puntos y si quieres ir más rápido, sólo debes presionar el botón B.

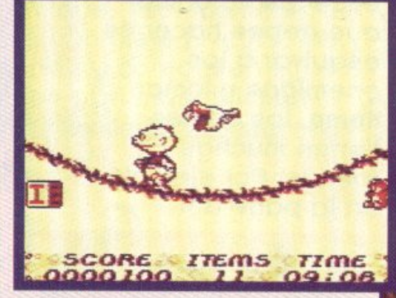


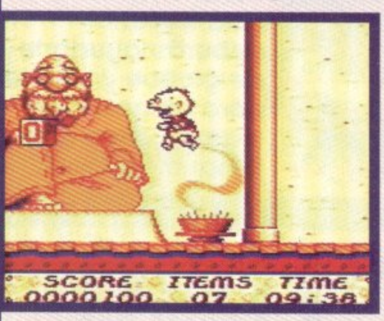

## Ancient Ruins

¡Por fin, la última escena! En estas ruinas antiguas, lo único que deberás hacer será cuidarte de los peligros que vas a encontrar, como arañas, murciélagos, ratas y piedras rodantes. La agilidad que ya hayas adquirido con el control te será muy útil.

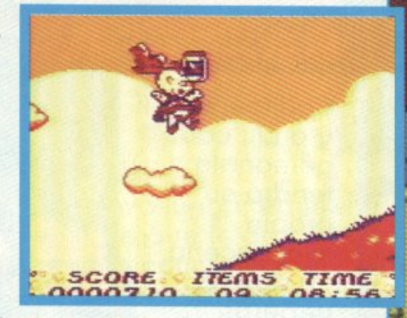



Los gráficos son buenos, pero es una lástima que sólo se pueda apreciar lo mejor en el Game Boy Color (como ves, en este artículo las fotos no son a color porque tomamos las fotos con el Super Game Boy). Algo que no nos gustó mucho fue la movilidad y la música, pues, la primera es muy lenta y la segunda es muy "bonita" (por no decir sofocante). Y lo que de plano no nos gustó, fue la manera en la que se mueve el scroll (o sea, la pantalla), pues hay veces en las que como que se atora la pantalla y no puedes ver qué hay más adelante... en ese momento te sorprende un enemigo y termina en un segundo con tu trabajo y con tu paciencia.




Como te dijimos al principio, este juego no es muy difícil, sin embargo, tiene una particularidad desesperante; se supone que no tienes energía, o sea que si un enemigo te toca, pierdes inmediatamente (tienes cinco continues), pero si llevas contigo por lo menos un ítem, no te pasa nada, sin embargo, si llevas muchos ítems y te tocan, los perderás todos y deberás recolectarlos de nuevo, así que habrá ocasiones en las que querrás perder, en lugar de recorrer todo el laberinto otra vez. También si caes de una altura considerablemente alta, perderás (si vas cayendo y le cambia la faz a Tommy, debes estar seguro que no te vas a salvar de un buen golpazo).







Afortunadamente no todo es lineal, pues si en algunas escenas tomas demasiados puntos, podrás entrar a escenas secretas de bonus, de esta forma podrás incrementar tu puntuación y así poner un buen récord. Para finalizar, Rugrats: The Movie es un título recomendable únicamente para videojugadores inexpertos o para fans de estos personajes, pues si lo que buscas es un buen reto, el único que encontrarás aquí es quedarte con este título por más de tres días (ni modo, no todo es perfección).




Uno de los personajes de videojuegos que más dudas nos ha generado es Conker, esta ardilla que, hasta hace poco, no sabíamos qué onda con ella. Si recuerdas, hace ya bastante tiempo Rare anunció la salida del juego Conker's Twelve Tales para el N64, pero no hemos sabido mucho al respecto; después se anunció la salida de su versión para el Game Boy, Conker Pocket Tales... ¡Y primero apareció ésta última! El caso de Conker es el más raro desde la salida del N64, pues ya apareció en Diddy Kong Racing y aún no ha hecho su debut como "solista" en este sistema, sin embargo, si estás interesado en esta ardillita, podrás jugar su primer título como protagonista en este juego para el sistema portátil de Nintendo.



Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

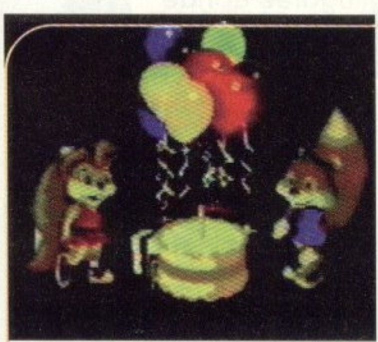
EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por RAREWARE

8 megabit
Memoria

Acción RPG
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida





La historia del juego es la siguiente: Un día, Conker estaba celebrando una fiesta de cumpleaños con su amiga ardilla Berri. Súbitamente, desde el pastel de cumpleaños, apareció el archienemigo de Conker, la Bellota Maligna (Evil Acorn); antes de que Conker pudiera reaccionar, la Bellota Maligna mete a Berri y todos los regalos a un costal y huye del lugar, dejando a la ardilla protagonista bastante deprimida. Ahora la misión de Berri es esperar a que la rescate Conker, para que de esta forma no se arruine la fiesta de cumpleaños que estaban celebrando... pero hay un misterio más obscuro en todo esto... ¿De quién era el cumpleaños? Quizás ésta y otras dudas se resuelvan durante la aventura, ¿no crees?






Según Rare, Conker Poket Tales es un juego de acción / RPG, pero a nosotros nos pareció más bien un juego de aventuras, algo muy parecido a The Adventure of Zelda: Link's Awakening. Como puedes ver en las fotos, la perspectiva que se utiliza es muy parecida a la que se usa en el título que mecionamos, con la diferencia de que en Conker las del scroll es continuo y no por pantallas.



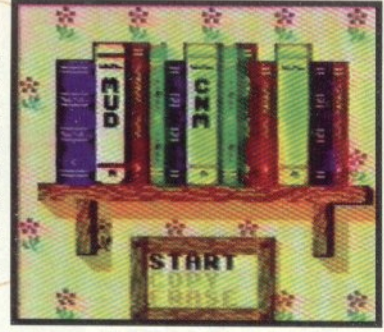


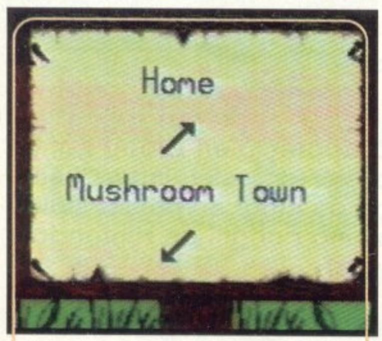

Lo primero que vimos y que nos pareció "interesante", fue la opción de multi-lenguaje, ya que tienes la opción de ver los textos del juego en inglés, francés o alemán. Faltó el tagalo y el español, pero ya no hay mucho qué hacer al respecto.





El juego cuenta con batería; tres archivos libres en donde guardas los avances. Para que los diferencies, les puedes poner las iniciales que quieras.

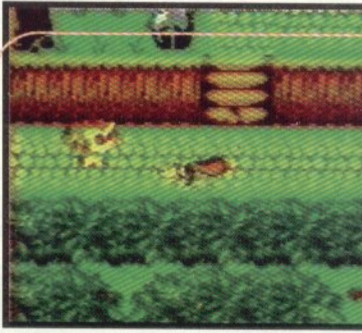



You'll move quicker if you double tap the Control

En el camino te encontrarás con algunos personajes que te darán tips y consejos, para que tu labor no sea tan difícil.

También encontrarás algunos letreros en el camino y éstos te servirán para orientarte; así será menos difícil que te pierdas.







Conker cuenta con varios movimientos, como saltar, correr, nadar o escarbar para pasar de un lado a otro en lugares donde sólo es posible el acceso por debajo de la tierra. También puede usar armas para derrotar a los enemigos, pero las deberás encontrar a lo largo del camino.

También tiene un movimiento especial tipo Mario 64 o Banjo, pues al brincar y presionar de nuevo el botón A, caerá fuertemente al piso; muy útil para vencer a ciertos enemigos.

Hay varios ítems que te serán útiles, como las manzanas, que sirven para disparar más veces o bellotas para recuperar energía. Otros ítems los deberás tomar a fuerza, como es el caso de los regalos.



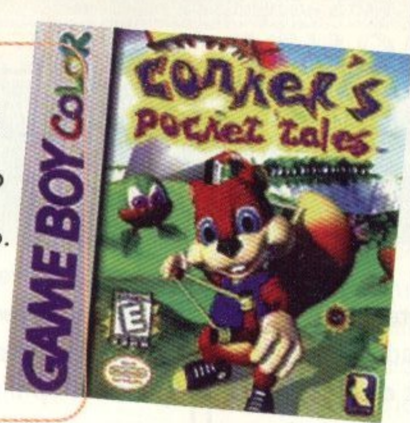

No todo va a ser rudeza, pues habrá momentos en los que deberás emplear la destreza y la inteligencia; por ejemplo, para ganar ciertos ítems o abrir puertas, necesitarás resolver algunos puzzles empujando cajas o jugar al tiro al blanco.





¡Claro! Los jefes no podían faltar. Encontrarás uno al final de una escena y al derrotarlo te darán un regalo.

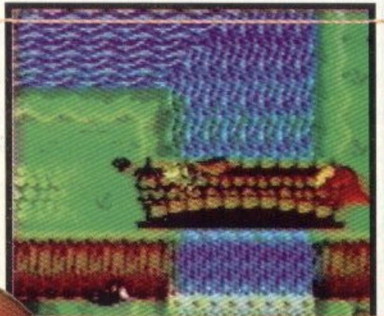





Algo muy curioso es que cuando dejas inmóvil a Conker un rato, éste sacará su Game Boy y se pondrá a jugar Donkey Kong Land.



Este juego está enfocado a los videojugadores pequeños, pero tiene también un poco de reto para los experimentados. Las gráficas y la música son muy buenas, así como la movilidad. En próximas ediciones hablaremos a fondo de este juego, pues parece que será un muy buen título para el Game Boy.







Lo que aún no nos ha quedado claro, además de el hecho de no saber quién era el homenajeado en la fiesta de cumpleaños que organizó Conker, es: ¿Qué onda con esta ardilla? ¿Algún día verá la luz en el Nintendo 64, además de la aparición que hizo en Diddy Kong Rancing? Rare nos aseguró que ya le está dando los toques finales al título Twelve Tales... habrá que esperar.





# EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Axy:

¡Hola chavos! ¿Cómo están? Seguramente están consternados porque en el número pasado NO hubo Control de los Profesionales; pues antes de que me reclamen, déjenme explicarles que en el número de Mayo tuvimos mucha información de última hora y que no podíamos dejar de publicar. Pero no se preocupen, pues nada más fue por esa ocasión. Bueno, ¿qué les iba yo a decir? ¡Ah, ya recuerdo! Pero antes de abordar el tema principal, déjenme darles las gracias por todos los e-mails y cartas que nos han mandado, felicitándonos por el regreso de esta sección... a ver si al rato se emparejan con el número de cartas de reclamo...

Ahora sí, pasemos al tema escabroso de esta sección: La Piratería.

¿Qué es la piratería? Aunque ya es toda una industria, trataré de explicarles de forma sencilla a aquellos que no les queda claro el concepto de lo que es la piratería. En el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, dice:

Pirata m. (lat. pirata). Ladrón que recorre los mares para robar.// Fig. Persona cruel que no se compadece de los trabajos ajenos.// - Adj. Clandestino.

Piratear v. i. Robar por el mar.// Fig. Robar.// Fig. Copiar. (Sinón. V. Imitar.)

Piratería f. Oficio de pirata. Como puedes ver, es fácil llegar a la conclusión de que un pirata se dedica a robar o a copiar, sin preocuparse en lo más mínimo ni del trabajo ni del esfuerzo de sus víctimas.

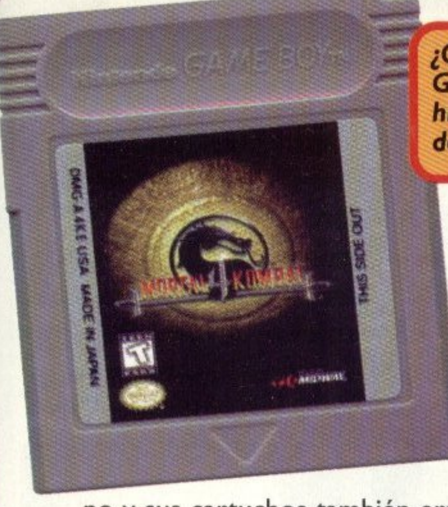
Hay varias acciones que se pueden calificar como "piratería", por ejemplo, copiarle la tarea a tu cuate de la escuela es un acto pirata, pues el actor intelectual de tal fechoría no se pone a pensar en el trabajo que le costó al perjudicado hacer su tarea, simplemente llega, copia y se saca un 10... ó un 4, si tuvo la mala suerte de copiarle al "garañón" de la clase. Aunque esta acción no trae ningún tipo de daño, más que para el "Morgan", pues él es quien no aprende. Sin embargo, hay piratas que sí causan mucho daño y ellos reciben la mejor parte, por ejemplo cuando el "bucanero" registra retribuciones económicas por sus "pirateces", lo considero un abuso, ¿no creen? Hay muchos tipos de piratas y muchas cosas "pirateables", como lo son los CD de música, software de computadora, juegos, etc.; ropa, como los tenis (¿o qué no han visto los popularísimos tenis Mike?), pantalones o lentes (los Raybol); y el clásico y más fácil, las películas de videocasette, pero por lo que tengo el impulso de escribir acerca de este tema tan macabro, es por la piratería de los videojuegos.

*Un gran trabajo de copiado en la caja... pero no trae ningún instructivo y no hay duda de que es pirata, pues todos los cartuchos compatibles con el Game Boy Color son negros... ¡Y éste es gris!*

*Tal vez no se note, pero la impresión de la caja es de baja calidad, el cartucho es muy ligero y el empaque es el menos indicado para conservar el cartucho en buen estado.*

Como saben, Nintendo siempre ha tratado de vencer este problema, pero siempre ha tenido la mala fortuna de ser una víctima más de esta industria que cada día crece considerablemente. Recuerdo que, desde los tiempos del Atari, ya había cartuchos piratas, pero no fue tan impresionante como cuando apareció el NES.

El NES, este legendario sistema de 8 bits, usaba unos




***¿Cómo ves este cartucho gris para el Game Boy Color? Lo mejor es que no lo hizo Nintendo, pues este es un cartucho de Nintende, Narca Registrada (TN)...***

cartuchos grises y un poco grandes y en Japón, este sistema se llamaba Famicom y era más pequeño que el americano y sus cartuchos también eran chicos; bueno, pues los piratas se las arreglaron para traer una versión "chafa" del Famicom, bautizándolo como "Family" (que en realidad, era la primera palabra del nombre original "Family Computer": Famicom"). Hubo mucha piratería de estos juegos, incluso apareció un adaptador para que pudieras jugar los cartuchos del "Family" en el NES americano, pero este adaptador dañaba bastante al sistema, a tal grado que lo dejaba inservible... pero, ¿tú crees que esto le importaba al pirata? ¡Claro que no! Al contrario, para él era mejor, pues te ofrecía cambiar tu NES por un Family, el cual, por su baja calidad, era mucho más barato. Cuando apareció el Super NES, pensé que ese problema se iba a erradicar, debido a la estructura especial del sistema... pero ¡no! Hubo bastante piratería de cartuchos de SNES, pero lo que nunca lograron estos piratas fue hacer copias de juegos que tenían algo especial, como fue el caso de Star Fox, pues tenía el famoso Chip FX, imposible de imitar. También les fue difícil piratearse algunos cartuchos con batería, como el caso de Donkey Kong Country, pues la "producción" pirata de estos juegos era más cara... ¡pero al pirata no le importaba que no pudieras guardar tus avances!

En fin... después llegó el N64, del cual estaba seguro que no habría nada de "pirataje"... pero precisamente, al ver un par de juegos piratas para el Game Boy Color y para el N64, dije: "¡órale, que baratos!"... pero después dije: "¡Ya basta!" Créanme que realmente estoy muy indignado. ¿Por qué? Bueno, mi punto de vista es el de un videojugador y no el de un economista o un empresario, pero me pongo a pensar en el daño tan serio que los piratas le hacen a la economía del país. ¿Por qué creen que no traen cartuchos de Japón a México? ¡Pues por culpa del mercado negro!

Si ustedes siguen comprando cartuchos en lugares "no apropiados", las ventas jamás las registrará ni Nintendo de América ni Nintendo de Japón, y es como si no vendieran nada en Latinoamérica, lo que trae como consecuencia que consideren a nuestro país como un mercado insignificante. Pónganse a pensar en todo lo que se ha perdido todos estos años debido a comprar videojuegos "chuecos"; no se pudo traer ningún juego de Dragon Ball para el SNES, y eso que los trámites ya estaban casi listos...Tampoco se trajo ningún juego de Sailor Moon por la misma razón: pensaron que nuestro mercado no tenía interés en los videojuegos... ¿Y lo tiene? ¡Claro que sí! Pero por las razones que ya expuse, el resto del mundo piensa lo contrario.

Y me atrevo a decir que gracias estos p...iratas, no se pudo arrancar el proyecto de la programación de videojuegos aquí en México.

Si algún pirata está leyendo esto, le pido por favor que deje de hacer lo que hace, y que sacrifique el dinero que suciamente está ganando ahorita, para que sus hijos lo puedan ganar limpiamente mañana... ¡Haga un poquito de conciencia! Y a ustedes, lectores fieles, les pido que, si se mueren de ganas por jugar un cartucho y no tienen dinero para comprarlo, hay otras formas de disfrutarlo... se lo pueden pedir a un amigo prestado o lo pueden rentar... ¡o pueden ahorrar y ya verán que así les va a saber mejor! Pero no compren esas cochinadas que hasta desechables parecen, pues nada más las juegas cinco días y se descomponen... y recuerda que en el Taller de Luigi te reparan los cartuchos, pero sólo los que tengan garantía de Gamela. Bueno, ya hasta me siento como papá regañón, será mejor que me despida.

***... ¡además es hecho en Japam! ¿No te gustaría ir a Japam algún día? Quizás sea un país digno de ser visitado, aunque no aparezca en el mapamundi.***

Nos leeremos por aquí el próximo número, a ver a quién le toca desahogar sus penas, si a Spot o a mí. ¡Hasta agosto!



# a fondo

# Pokémon Snap

Aunque ya todos sabemos lo que el fenómeno Pokémon causa en millones de videojugadores alrededor del mundo, nos es difícil tratar de explicar él porqué de tanta euforia hacia este concepto. Puede ser porque algunos personajes son muy tiernos o porque otros son muy padres, o quizás porque te identificas mucho con el juego, es decir, lo personalizas desde el inicio y como todo RPG, tus decisiones cambian muchas cosas. Por otra parte, es un gran juego muy bien pensado, el concepto es interesante y muy divertido. Pero algo que sí podemos decir con seguridad y en común acuerdo con todo aquel que se haya adentrado en el mundo de Pokémon es que los 150 animalitos nos transmiten un "feeling" especial y una atracción incontrolable hacia ellos.




Panteon is
playing the SNES!






Es por esta razón que Pokémon Snap es uno de los títuulos más entretenidos que se esperan, además de no ser un juego en toda la extensión de la palabra, sino que es una aventura que nunca es igual, depende de tu habilidad, maña y destreza para poder colectar muchísimas fotos de tus personajes favoritos: los pokémon.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado por
Jack and Beans (Hal Laboratories)

128 megabits
Memoria

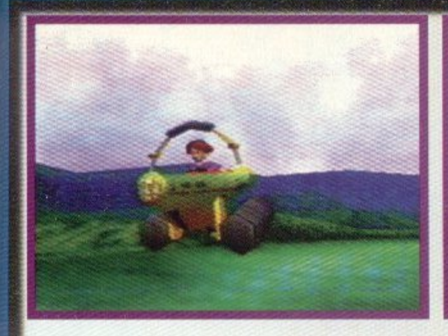
Aventura
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida

Ya antes te mencionamos de qué se trata Pokémon Snap, pero ahora sí lo vamos a explicar detalladamente para que sepas lo increíble que es este juego y las posiblidades que hay en él. Como ya sabemos, ahora tomas el papel de otro gran aficionado a los pokémon: Fletch, el cual recibe instrucciones del doctor Oak para que salga a conseguir las mejores fotografías de estos singulares personajes para tener un mejor estudio sobre ellos.









Para empezar, te subes en un vehículo capaz de ir por donde sea, agua, rocas, aire, etc. Este camina en una trayectoria determinada, algo así como un "tour" que termina con un portal que te lleva de regreso al laboratorio del Prof. Oak.

Tienes cinco cursos a elegir. Dentro de cada uno puedes encontrar diferentes tipos de pokémons, los cursos son: Beach (Playa), Tunnel (Túnel), Volcano (Volcán), River (Río) y Cave (Caverna). Bueno, a decir verdad existe uno más, pero ya sabes cómo somos... no queremos arruinarte la diversión. Cada uno de los cursos Pokémons tiene las características de la zona, por ejemplo, puedes encontrar Charmanders en Volcano, pero no creemos que los puedas ver en la playa ¿o sí?




¡Pero no esperes que los pokémon salgan y posen para que los fotografíes! Algunos son muy tímidos y otros muy escurridizos, para ayudarte en esta tarea, cuentas con bombas de gas y "manzanas" para hacerlos aparecer o para que realizen diferentes cosas (ponerse felices y comérselas o noquearlos por ejemplo). Para lograr la mejor foto cualquier recurso es válido.

El número de fotos que puedes tomar varía de acuerdo al recorrido y a tus avances. Además debes entrar varias veces a una mismo lugar, porque a lo mejor, mientras estabas fotografiando a un pokémon en particular, otro aparecía detrás de ti y ni siquiera te diste cuenta. Además, este es parte del chiste del juego: Estar probando cosas para obtener la mejor foto... Sí, ¿O nunca te has preguntado qué pasaría si avientas una manzana a un río en el que parece que no hay nada? ¿O qué tal aventar una bomba a esas hierbas donde se ve movimiento?




Al finalizar un recorrido, regresas al laboratorio, pero antes de ver al Prof. Oak, puedes elegir cuáles fotos vas a enseñarle, pues mostrarle dos casi iguales no te servirá de mucho. Debes escoger las mejores, lo bueno es que puedes checar las fotos y compararlas con otras que ya tengas en existencia. Si ya le enseñaste una foto de Pikachu, pero crees que la que acabas de tomar está mejor, puedes elegir mostrársela para obtener más puntos.



Por otro lado, llevas también un "Pokédex" que te indica los pokémons que hayas visto y en qué recorrido los encontraste. Esto está dentro de muchas opciones que puedes encontrar en el juego, como la puntuación por las fotos, que puede variar según la pose, el pokémon, qué tan centrado está, etc.

View
Rearrange
PKMN Report

| No. | NAME | COURSE | SCORE |
|---|---|---|---|
| 001 | BULBASAUR | River | 3990 |
| 004 | CHARMANDER | Volcano | 2690 |
| 005 | CHARMELEON | Volcano | 4060 |
| 011 | METAPOD | River | 2860 |
| 012 | BUTTERFREE | Beach | 2400 |
| 014 | KAKUNA | Tunnel | 2420 |
| 016 | PIDGEY | Beach | 3110 |
| 025 | PIKACHU | Beach | 3260 |
| 037 | VULPIX | Volcano | 3120 |
| 039 | JIGGLYPUFF | Cave | 4730 |

Return to Cover







El Prof. Oak también toma en cuenta qué tanto aparece el pokémon en la foto, si es muy lejos o muy cerca o si hay varios en una sola foto o está solo, así que debes decidir muy bien y ser muy veloz para fotografiar a los pokémons.







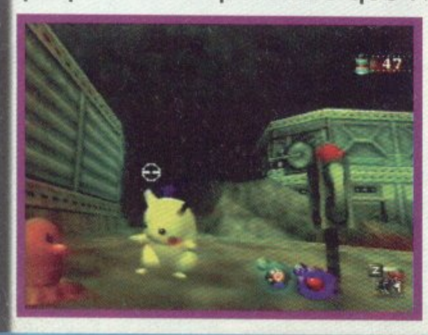
Pues como podrás darte cuenta, Pokémon Snap no es nada más un juego, sino que es una especie de "juego/herramienta" donde no se necesita tener habilidad en el control, ni buena visión, ni mucho menos rapidez para apretar botonazos para eliminar a muchos enemigos y jefes, sino que aquí necesitas todo eso para poder conseguir el mayor número de buenas fotos con la calidad que se merece la autoridad en Pokémons el Profesor Oak.




Básicamente es sencillo de aprender a manejar y a decidir qué fotos elegir y todo eso. Así que lo único que necesitas es mucha práctica y de preferencia bastante conocimiento en todos los pokémons, pues te ayuda mucho que hayas jugado las versiones Azul o Roja para que sepas cómo se comportan los pokémons y las reacciones que pueden tener.




Lo que nos queda por decirte es que este excelente título nos depara muchas sorpresas y que mientras nos llega, practiques con tu Pokémon, sea la versión que tengas, para que estés preparado. Esperemos que Nintendo nos siga apoyando a los de este continente y tengamos en un futuro Pikachu Genki De Chu para nosotros, los fans de Pokémon (pues afortunadamente ya anunciaron Pokémon Stadium).






Para que te des una idea del potencial de este juego y a lo que puede dar pauta, te comentaremos que NIntendo en Estados Unidos está haciendo preparativos junto con Blockbuster para que los video-jugadores lleven su cartucho de Pokémon Snap y los introduzcan en una estación especial para que puedan imprimir 16 calcomanías de sus cuatro pokémons favoritos. Aunque no sabemos con certeza qué tanto dure la promoción y más importante aún: si la van a traer a nuestro país o no, no te preocupes, te mantendremos informado de las últimas noticias para que estés preparado.






Pues bien, como ya te habíamos mencionado, Tonic Trouble es uno de los juegos que más se esperan para este año. El héroe de esta aventura es nada más y nada menos que Ed. ¿Ed? Bueno, aunque está medio chistoso, lo que más importa es que es un cuate muy loco que debe luchar contra tomates asesinos (sin parecido con ninguna película), zanahorias desquiciadas y muchos otros vegetales y enemigos que impedirán que él restaure el desastre que él mismo creó.






**UBI SOFT**
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE
E
ESRB

Desarrollado por
**Ubi Soft**

**128 megabits**
Memoria

**Acción Aventura**
Categoría

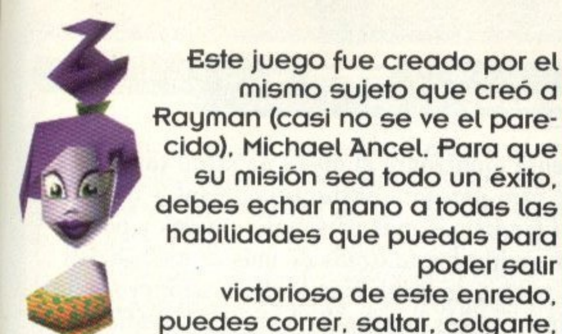
**Verano 1999**
Fecha de Salida

La cosa es que nuestro amigo Ed se encontraba limpiando la nave (él es el conserje), pero al quererse refrescar con un "Refresco" que se encontró, sin querer lo tiró a la tierra donde éste causó serios cambios en ciertos individuos, por ser un brebaje radioactivo. Como la cosa no está para llamar a Superman, Ed debe buscar la manera de solucionar este problema.





En este juego encontrarás 12 niveles diferentes en tiempo real con mucha acción en tres dimensiones. Es más que nada, un juego de aventuras donde tienes que resolver acertijos, conocer personajes y encontrar muchas cosas diferentes. Así que no esperes un reto fácil.

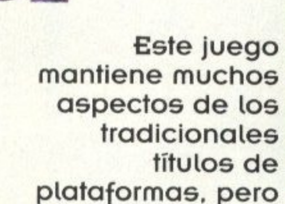


Este juego fue creado por el mismo sujeto que creó a Rayman (casi no se ve el parecido), Michael Ancel. Para que su misión sea todo un éxito, debes echar mano a todas las habilidades que puedas para poder salir victorioso de este enredo, puedes correr, saltar, colgarte, nadar, agarrar cosas, arrastrarte e incluso volar, además de usar una cerbatana, bueno, un héroe debe usar lo que pueda ¿no?





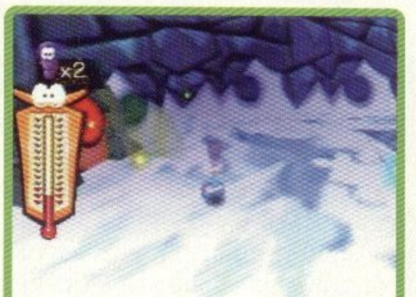








Este juego mantiene muchos aspectos de los tradicionales títulos de plataformas, pero sin perder el libre movimiento de los juegos en 3D. Algo chistoso es la energía, aquí te la cuentan con un termómetro.





También 0la música tiene mucho que ver, pues cuenta con variados fondos musicales y sonidos ambientales, pero esto ya lo irás viendo (más bien escuchando) cuando lo vayas jugando.



Lo más interesante, es lo fluido de las animaciones, no se ven "robotizadas" ni tiesas y es porque este juego cuenta con animaciones de 30 frames por segundo, lo cual lo convierte en una verdadera caricatura, pero que tú controlas.

Pues nada más nos resta decirte que este juego promete mucho, pero como siempre, cada quien tiene la última palabra. Por nuestra parte, te podemos decir que es muy recomendable, aún para los videojugadores no muy experimentados.





Continuación de la página 33

## Vigilante 8: Second Offense

Activision | 256 Megabit | Fin 1999

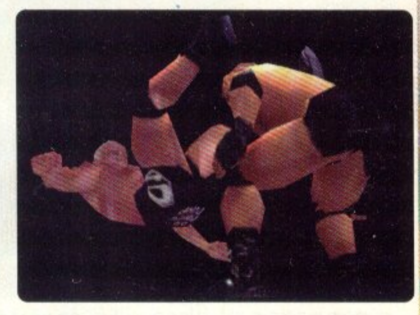


No hace mucho tuvimos la oportunidad de revisar la primera parte de este juego, y ya Activision está preparando la secuela. Seconf Offense mantendrá el modo de juego tan interesante, pero agregará bastantes elementos a este juego. Aquí tendremos más personajes nuevos y por lo tanto nuevos vehículos (además de más armas). Existirán nuevos modos de juego más largos y de mayor reto, así como una notable mejoría en los efectos gráficos.

## WCW Mayhem

Electronic Arts | 256 Megabit | Fin 1999

El primer juego basado en su recién adquirida licencia de la WCW por parte de EA planea ser mucho mejor que lo que se había logrado en el pasado. EA planea hacer todavía más y eso se nota con las especificaciones del juego. Primero que nada han anunciado que en él habrá más de 60 luchadores, cada uno con sus movimientos reales. Hay más de 600 movimientos y llaves capturados por luchadores profesionales de esta asociación. Toda la lucha está narrada. Hay más de 15 escenarios distintos y las tomas de la cámara son todavía mejor que si estuvieras viendo las luchas en tu casa. Sabemos de la calidad de EA como productores de juegos, así que podemos esperar un buen título por parte de ellos.



## Wild Waters

Ubi Soft | 128 Megabit | Fin 1999

Wild Waters es un juego que están preparando en conjunto Ubi Soft y Lokking Glass Studios. Este juego nos pareció excelente cuando lo vimos en el E3, y eso que aún está en una etapa muy preliminar de desarrollo. Los diseñadores de este juego planean hacer un juego que mezcle elementos de títulos únicos en su clase como 1080° Snowboarding o Wave Race. Aquí compites en ríos con diversas corrientes en tu Kajak. Los programadores están trabajando muy duro en el efecto y los valores del agua. El próximo mes hablaremos a fondo de este excelente título.

## Winback

Koei | 128 Megabit | Otoño 1999

Como ya se había dicho en su momento, Koei traerá a América este juego de acción / estrategia para el N64. En este juego, tú te pones en el lugar del jefe de un escuadrón de rescate que debe acabar con unos terroristas que planean desequilibrar la paz del planeta. El juego tiene una historia muy envolvente, los gráficos son excelentes así como la movilidad. Aunque este es uno de esos juegos que no hicieron mucho ruido en el E3, realmente vale la pena jugarlo.



## World Driver Championship

Midway | 128 Megabit | Junio




De los creadores de Top Gear Rally viene un nuevo juego de carreras que dará de qué hablar en el futuro. World Driver Championship te permite ponerte al mando de distintos coches de escuderías de todas partes del mundo. Compite en circuitos con distintas características para demostrar que eres el mejor piloto del mundo. Quizá de lo más sobresaliente de este juego, son sus increíbles gráficos. Se ve que Boss estudios sí que ha aprendido a usar el poder de procesamiento del N64. Aunque este año saldrán muchos juegos de carreas, podemos ir anticipando que éste, será uno de los mejores de este 99.

# Xena, Warrior Princess

Titus · 256 Megabit · Principio 2000

Titus tiene un par juegos de licencias de series de TV en desarrollo. Xena Warrior Princess será un juego de peleas en un ambiente de 3D. En este juego aparecen 11 de los personajes más populares de la serie y cada uno de ellos tiene su propia arma para pelear, así como sus características especiales, sus movimientos y sus poses. Una de las cosas que ha mencionado Titus y que suena como algo bastante innovador es que existirá un modo de juego en el que podrán jugar al mismo tiempo hasta 4 personas de forma simultánea. Habrá que esperar más para ver qué tal les queda este juego.



# Juegos anunciados para el N64

Además de los juegos que se mostraron en el evento. Hubo compañías que aprovecharon la ocasión para anunciar algunos de sus juegos que se encuentran bajo desarrollo y que por algún motivo no se pudieron mostrar. Lee la lista y probablemente te lleves alguna sorpresa.

| | | |
|---|---|---|
| Excitebike 64 | Nintendo. | Diciembre 1999. |
| Carnivale | Vatical Entertainment. | Otoño 1999. |
| Elmo's Letter Adventure. | Newkidco LLC. | Finales 1999. |
| Elmo's Number Journey. | Newkidco LLC. | Finales 1999. |
| Jeff Gordon XS Racing | American Softworks. | |
| Lego Racers | Lego Media. | Finales 1999. |
| Looney Tunes: Space race | Infogrames. | Finales 1999. |
| Monopoly. | Hasbro Interactive. | Invierno 1999. |
| NBA JAM 2000 | Acclaim. | Otoño 1999. |
| NBA Showtime | Midway. | |
| NBA on NBC´ | Midway. | Finales 1999. |
| Nightmare Creature II | Activision. 256 | Principios 2000. |
| Polaris Snowcross | Vatical Entertainment. | Finales 1999. |
| Rat Attack | Mindscape. | Finales 1999. |
| Tiger Woods 2000 | Electronic Arts. | Finales 1999. |
| Supercross 2000 | Electronic Arts. | Finales 1999. |
| WWF. | THQ. | Finales 1999. |




# Game Boy

El Game Boy es el sistema portátil más popular del mundo, y así se demostró por la gran cantidad de juegos que se anunciaron y se mostraron para él. Muchos de estos juegos son excelentes y valen la pena ser jugados. Pon mucha atención para ver cuáles de ellos son compatibles con cualquier GB (Color Compatible) y cuales son exclusivos de GB Color (Color Exclusivo).

# 1942

Capcom · Color Compatible · Julio 1999

Al parecer, Capcom planea lanzar muchos de sus juegos más populares del NES en el GB, además de algunos originales para este sistema. 1942 es un juego que apareció hace muchos años en el NES y está basado en un juego clásico de Arcade. Este es el típico ejemplo de un juego "Shooter". Tú manejas un avión que debe ir avanzado, eliminado enemigos, tomando poderes y evitando que le disparen. Aunque el concepto suene sencillo, este es un juego muy divertido.... pues por algo es un clásico.

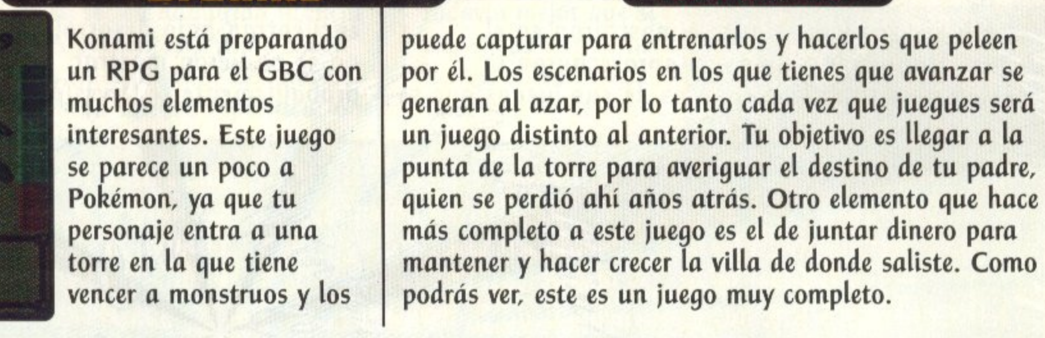
## Antz

Infogrames — Color Exclusivo — Verano 1999

Este juego, como te podrás imaginar, está basado en la película del mismo nombre, en el que una hormiga con una extraña visión de su vida, decide salir en busca de un poco de aventura. El juego es de plataformas en 2D y se apega a la trama de la película. Obviamente el héroe es Z y tiene que enfrentarse a una buena cantidad de peligros que le aguardan fuera del hormiguero si es que quiere logra su objetivo. Este es un juego muy interesante y tiene diversas opciones buenas, como la de elegir el idioma a español. Antz es uno de los tantos títulos de Infogrames para el GBC que se presentaron en este evento.

## Azure Dreams

Konami — Color Exclusivo — Septiembre 1999



Konami está preparando un RPG para el GBC con muchos elementos interesantes. Este juego se parece un poco a Pokémon, ya que tu personaje entra a una torre en la que tiene vencer a monstruos y los puede capturar para entrenarlos y hacerlos que peleen por él. Los escenarios en los que tienes que avanzar se generan al azar, por lo tanto cada vez que juegues será un juego distinto al anterior. Tu objetivo es llegar a la punta de la torre para averiguar el destino de tu padre, quien se perdió ahí años atrás. Otro elemento que hace más completo a este juego es el de juntar dinero para mantener y hacer crecer la villa de donde saliste. Como podrás ver, este es un juego muy completo.

## Babe and Friends

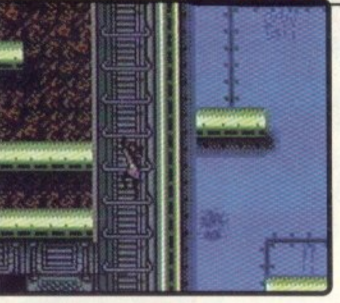
Crave — Color Compatible — Septiembre 1999



Babe, el cerdo que ha estelarizado 2 películas, ahora está a punto de aparecer en su propio videojuego. En él, debes guiar a Babe, quien tiene que ayudar a la señora Hogget a conseguir dinero para cuidar de la granja en la que viven. Este juego entra en el género de los "Puzzles" o rompecabezas y para que Babe pueda lograr su objetivo, lo tienes que ayudar a resolver acertijos en el campo, la granja o la ciudad. En total son 60 escenas las que debes recorrer para lograr tu objetivo. Aunque este juego es compatible con cualquier GB, se ve mejor en el GB Color, pues utiliza hasta 56 colores distintos en pantalla a la vez.

## Catwoman

Kemco — Color Exclusivo — Otoño 1999



¿Heroína o villana? Pues todo depende, pero por lo pronto, este personaje salido del cómic de Batman ya tiene su propio videojuego para el GBC. Este es un juego en Side Scrolling como los que jugabas en el NES. Aunque los movimientos del personaje son sencillos de ejecutar, habrá momentos en los que el juego se te complicará por tantas cosas que debes hacer. Además de Catwoman, veremos a algunos personajes muy populares del universo DC. Catwoman utiliza una memoria especial para mejorar los gráficos del Game Boy Color.

## Croc 2

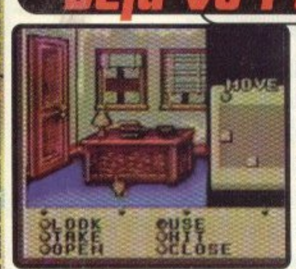
Fox Interactive — Color Exclusivo — Fin 1999



Croc es la mascota de esta compañía, quien ha decidido incursionar en los juegos de plataformas 2D al llegar al GB Color. A grandes rasgos, en este juego, Croc debe ir en busca de sus padres que se encuentran perdidos. Como todos los juegos de este tipo de género de plataformas, este personaje puede saltar, puede atacar arrojando cosas o a mordidas y tiene que enfrentarse a grandes peligros conforme avanza. Aunque no muy brillante, este juego puede gustarle a los fans del género de las plataformas.

## Deja Vu I & II

kemco · Color Exclusivo · Otoño 1999




Dentro de la tradición de juegos como Shadowgate, Kemco se prepara a hacer otro relanzamiento para el GBC, estamos hablando de Déja Vu I & II. Este es un juego que comparte el mismo modo de juego con Shadowgate para GB, pero con la diferencia de que ahora eres un detective privado que ha sido inculpado de un par de crímenes (uno por juego). Usa toda tu destreza e ingenio para averiguar quién es el verdadero asesino detrás de todo el misterio. A diferencia de Shadowgate para GB, este nuevo juego está programado exclusivamente para el GB Color.

## Disney/Pixar Toy Story 2

THQ · Color Exclusivo · Finales 1999



Ya vimos que Activision prepara la versión de N64 de este título, sin embargo, el juego de GBC será dsitribuido por la gente de THQ. A grandes rasgos, este juego también sigue la trama del de N64 y la película, pero la gran diferencia es que éste se desarrolla en 2D. Si uno observa detenidamente, los gráficos del primer nivel de este juego son muy parecidos a los del primer Toy Story para SNES, pero no sólo eso, sino que también el modo de juego es muy parecido, con la diferencia de que los movimientos de Woody son distintos a los que en está ocasión ejecuta Buzz Lightyear. Por la dificultad, este juego será una buena elección para jugadores no tan diestros.

## Earthworm Jim: Menace to the Galaxy

Crave · Color Compatible · Septiembre99



¿Alguien sabía que Earthworm Jim tenía un clon diabólico? Pues en este nuevo juego para GB, este personaje hace su aparición, robándose un arma que puede acabar con el mundo entero. Obviamente nuestro invertebrado héroe tiene que impedir que esto pase, recuperando el arma de su nuevo enemigo. Este nuevo juego de EWJ se juega en 2D, como los anteriores que vimos en el SNES y GB. Nuestro héroe debe recorrer 12 niveles en los que usará su potente, pero divertido arsenal para enfrentarse a los secuaces de su clon. Este juego se puede jugar en cualquier GB, pero existe un nivel exclusivo para los usuarios del GB Color.

## F-1 World Grand Prix

Video System · Color Exclusivo · junio 1999




Una buena cantidad de juego de carreras aparecerán para el GBC, pero sólo uno tendrá la licencia de la F1 y ese es este juego de Video System. Basado en el éxito de la versión original de N64, VS decidió explotar su licencia en este juego de GB. Aquí vas a encontrar todas las escuderías así como casi todos los corredores de la F1 y las pistas oficiales del calendario de la F1. Una cosa que nos agradó bastante es que este juego tiene varias secuencias de Full Motion Video, aprovechando las capacidades del GBC. A través del cable video Link, podrás competir contra otra persona.

## FIFA 2000

THQ — Color Exclusivo — Finales 1999



Los juegos de la serie FIFA son toda una tradición por parte de EA y no pueden faltar en ningún sistema de videojuegos. Ahora tenemos la versión 2000 para el GB Color, la cual es muy parecida a las que aparecieron para el SNES en la cuestión de jugabilidad y gráficos.
En FIFA 2000 podremos encontrar 5 distintos modos de juego que van desde el partido de exhibición hasta el fútbol de salón. Este juego incluye las selecciones de todo el mundo, así como equipos de varias ligas importantes de alrededor del orbe (¿estará la liga de México?). Este juego aprovecha muy bien algunas capacidades únicas de procesamiento del CPU del GB Color.

## Ghost'n Globlins

Capcom — Color Compatible — Agosto 1999

Esta es una de nuestras series clásicas favoritas y nos da mucho gusto ver que vaya a llegar al GB.
Ghost'n Goblins para el GB es una adaptación perfecta del juego de GB del mismo nombre. Si tú no lo conoces, entonces debes saber que aquí controlas a un caballero de nombre Arthur que debe rescatar a su amada princesa que ha sido secuestrada por unos demonios.

Capcom menciona que esta no sólo es una excelente adaptación, sino que tambien se mejoró notablemente el juego original.




## International Track and Field

Konami — Color Exclusivo — Agosto 1999




Un juego clásico que nos da gusto ver de vuelta en el GBC es Track and Field. En este juego puedes competir en los 10 eventos del Decatlón. Este título tiene dos modos de juego bastante interesantes: el modo tipo Arcade o el de carrera. En este último tienes que entrenar a tu personaje durante 2 años (figurados... obviamente) para hacerlo el atleta más completo y así llevarlo a competir a las Olimpiadas. Además puede ser jugado por 2 personas mediante el cable Link y tiene batería para guardar tus avances y tus récords.

## Klustar

Infrogrames — Color Compatible — Verano 1999

Los juegos Puzzles seguirán siendo los favoritos del Game Boy, aún en su modalidad de GBC. Infogrames está a punto de lanzar un juego un tanto complejo de entender, pero bastante entretenido cuando sabes de qué trata y cómo controlarlo.
A grandes rasgos, aquí tú mueves un Klustar o bola de piezas que se van uniendo en el centro de la pantalla, la cuestión es acomodar algunas piezas que van apareciendo, para que el centro del Klustar se vaya limpiando.
Algunas piezas son muy parecidas a las de Tetris, pero nada que ver con el concepto de este juego.




## Konami Rally Championship

Konami — Color Exclusivo — Otoño 1999

De última hora, Konami anunció este juego para el GBC.
En realidad poco se ha dicho de Konami Rally, fuera de que es un juego de carreras (¡¿A poco?!) y que corres en diversos circuitos a nivel mundial.
Por la foto se ve como un juego interesante, pero habrá que ver si es mejor que Top Gear Pocket.
(¡Más información en el próximo número!)

## Lucky Luck

Infrogrames — Color Exclusivo — Verano 1999



Este es quizá uno de los mejores juegos de plataformas en 2D que se haya hecho hasta el momento para el GBC en cuestión de gráficos. Usando 52 colores en pantalla a la vez y múltiples Scrolls, este título se ve muy bien en tu GBC. Infogrames es una compañía muy fuerte en campo de los juegos de plataformas para el sistema portátil de Nintendo y con este excelente juego lo demuestran de nuevo. El juego tiene 12 escenas y múltiples modos de juego para hacer de éste un juego, no sólo de excelentes gráficos, sino de bastante variedad. Más información de este título en el siguiente número.

## Madden NFL 2000

THQ — Color Exclusivo — Fin 1999



La serie de los Madden han llegado a casi todos los sistemas de Nintendo y el Game Boy Color no se podía quedar al margen. Aunque los gráficos no sean los mismos que en las versiones de N64, las opciones importantes se mantienen, como todos los equipos originales de la NFL, los nombres de los jugadores y las estadísticas reales de la temporada anterior. Además de lo anterior, también tenemos las jugadas defensivas y ofensivas, que han sido revisadas por John Madden.
Existen 4 diferentes modos de juego. Los fanáticos del Fútbol Americano no deben perderse este título.

## Magical Tetris Challenge

Capcom — Color Exclusivo — Agosto 1999




Primero tuvimos la versión de N64 de este juego, y ahora llega la versión de GBC, que a decir verdad nos parece mejor que la original. El concepto Tetris no es nada extraño para el GB y se podría decir que Tetris se juega mucho mejor en este formato que en cualquier otro. Magical Tetris Challenge tiene 7 modos de juego, que son 3 más que la versión original. MTC se puede jugar entre dos personas a la vez a través del Cable Link.

## Micro Machines (r) 1 & 2: Twin Turbo

THQ — Color Exclusivo — Verano 1999

¿Conoces la versión de N64 del juego de Micromachines, en donde corres en lugares como una mesa de billar, la mesa del desayuno? Pues bueno, la adaptación de este juego, basado en los populares carritos de fricción está a punto de llegar al GB Color. Aunque se mostró a puerta cerrada una versión muy previa de este título, promete tener los mismos modos de juego que la versión de 64 Bits, pero con la ventaja de estar en el sistema portátil de Nintendo y de tener dos juegos en un cartucho. Al tener los 2, en un cartucho, tendrás acceso a innumerables modos de juego y a bastantes carritos, helicópteros o hasta lanchitas.

## Motocross Maniacs

Konami — Color Exclusivo — Agosto 1999




Uno de los primeros juegos que aparecieron cuando salió a la venta el GB fue Motocross Maniacs, y ahora después de casi 10 años, Konami se prepara a lanzar la secuela de este gran clásico. Para quien no sepa de qué trata, le diremos que es un juego de motocross pero visto en "Side Scrolling". Al igual que en este deporte, hay que recorrer caminos muy sinuosos (demasiado), pues hasta vueltas Loop puedes hacer. Obviamente el modo principal, te lleva a competir contra personajes controlados por el CPU, pero esta nueva versión tiene nuevos modos (gracias al poder del CPU del GBC) para editar tu pista, jugar 2 personas con el Cable Link o grabar un fantasma de tu mejor recorrido y competir contra él.

# Pac Man & Ms. Pac Man

Namco

Color Exclusivo

Julio 1999




Para celebrar el aniversario 20 de Pacman, Namco está preparando una reedición de sus juegos clásicos Pacman y Ms. Pacman para el GB Color.
Estos juegos se venderán en cartuchos separados y además de incluir el juego que le da el nombre, también incluirán algunos juegos en los que este personaje ha aparecido como Pac Attack. Ambas versiones están a color y ofrecen muchas mejorías gráficas sobre los juegos originales.
Sin embargo el modo de juego es el mismo... y eso es lo que importa.

# Pokemon Yellow

Nintendo

Color Compatible

Septiembre 1999

Básicamente, este es el mismo juego que las versiones Roja y Azul, pero a esta versión se le agregaron algunos detalles para hacerlo más entretenido. Primero que nada comienzas tu juego eligiendo a Pikachu. Algunos gráficos de los personajes se han arreglado, pero sin cambiar dramáticamente. Algunos enemigos han cambiado por personajes de la serie de Televisión. Se pueden jugar algunos minijuegos con Pikachu y puedes imprimir tu Pokedex con la Pocket Printer. Un juego que no deberá faltar en la colección de todo Poké-trainer.

# Resident Evil

Capcom

Color Exclusivo

Fin 1999



Si el N64 tendrá Resident Evil 2 a finales de este año... ¿Por qué el GBC no podría tener Resident Evil? La versión de GB del juego está basada en el primer Resident Evil. Y si para el N64 se logró una adaptación perfecta... ¿Por qué para el GBC no se iba a lograr? En esta versión, encontrarás los mismos cuartos y modo de juego que en el original, además de algunas cosas extras.
En verdad que nunca hay que subestimar el poder del GBC y Capcom nos demuestra eso.

# Spawn

Konami

Color Exclusivo

Junio 1999




Spawn, el popular personaje de los comics creado por Tod McFarlane hará su arribo al Game Boy Color gracias a Konami. Este es un juego de acción en una perspectiva de side scrolling que nos recuerda un poco al juego que saliera para el SNES con este personaje hace ya algunos años.
La trama del juego está más basada en el comic original y no en la película o las series de animación que han salido recientemente sobre el personaje.
Una de las razones por las que este juego es únicamente para el Game Boy Color, además de los gráficos tan padres que tiene, son las múltiples voces digitalizadas que se pueden oír a lo largo del juego.

# Street Fighter Alpha

Capcom

Color Exclusivo

Agosto 1999




El primer juego de la serie Street Fighter Alpha llegará muy pronto a nuestras manos. Capcom está logrando una excelente adaptación en la que estarán todos los peleadores del primer juego. A diferencia del Street Fighter II que llegó hace años al GB, este título sí se juega como el original, haciéndolo quizá el mejor juego de peleas para el GB. Además, dos personas pueden competir en el modo de Vs. a través del Cable Link.
Pronto hablaremos más sobre este juego.

## Survival Kids

Konami | Color Exclusivo | Agosto 1999

Konami piensa tener un muy fuerte 1999 para el GBC y una muestra de eso son los juegos en diversas categorías que está mostrando. Survival Kids es un juego de aventura / estrategia en el que tu objetivo es sobrevivir en una isla desierta en la que has caído por desgracia y lo único que te puede ayudar es un pequeño cuchillo. Con él tienes que encontrar comida, buscar elementos que te ayudarán sobrevivir y recolectar ítems para poder regresar sano y salvo a tu casa. Por la trama, éste parece un juego muy simple, pero es seguro que te dará horas y horas de diversión.

## Tarzan

Activision | Color Exclusivo | Julio 1999



Es muy raro que ahora que se lance un juego de GB basado en una película de Disney, no sea THQ quien lo haga, pero así es esto de las licencias. Tarzan es un juego en 2D que está totalmente basado en la película animada del mismo nombre. Debemos decir que a diferencia de algunos de los juegos de THQ, éste es muy bueno, pues en cuestión de gráficos está bien trabajado, la movilidad es excelente y aprovecha muy bien el potencial del GBC. De hecho, hasta para demostrar esto, tiene una secuencia animada de un minuto que sirve como presentación. Vale la pena que le des una checada a este juego.

## V-Rally

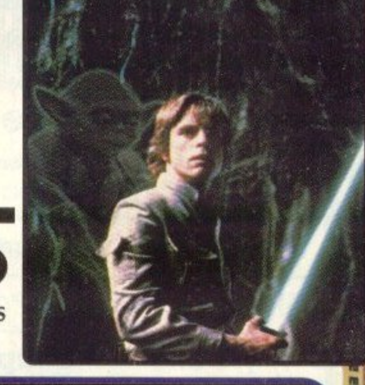
Infogrames | Color Exclusivo | Verano 1999



Aunque son ya varios los juegos de carreras para el GBC, este juego tiene bastantes elementos que lo pueden hacer sobresalir de los demás. Primero que nada, tiene 20 pistas a nivel mundial, las cuales se corren en 2 distintos modos de juego. Además de eso, podrás escoger de entre coches oficiales de Rally, como el Ford Escort V-Rally, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer WRC o Subaru Impreza WRC. Una gran desventaja de este juego es que sólo puede ser jugado por una persona.

## Yoda Stories

THQ | Color Exclusivo | Fin 1999

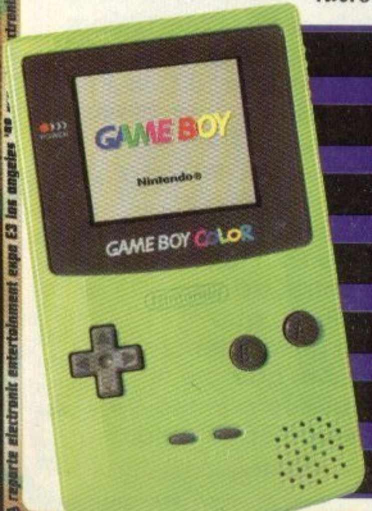


Aunque el Episodio 1 de Star Wars es lo que está de moda en estos momentos en todo el mundo, THQ piensa lanzar un juego de la primera trilogía de la serie. En Yoda Stories, tú te pondrás al mando del inexperto Luke Skywalker en su camino a convertirse en un guerrero Jedi. Luke debe viajar a través de varios mundos en los que tendrá que resolver acertijos y enfrentarse a bastantes enemigos para hallar artefactos que le auxiliarán en su misión. Más que un juego de acción, Yoda Stories es un juego donde hay que pensar para poder avanzar.



## Juegos anunciados para el GB

Estos juegos fueron anunciados por las licencias, más no fueron mostrados. ¡mala suerte! Tal vez en los próximos meses veamos algo de ellos.




| | | |
|---|---|---|
| BASS Masters Classic(r) | THQ | Fin de 1999 |
| Blitz 2000. | Midway | Otoño 2000 |
| Blues Brothers 2000 | Titus | Fina de 1999 |
| Godzilla the Series | Crave | Noviembre 99 |
| Micro Machines(r) V3 | THQ | Fin de 1999 |
| Mission: Impossible | Infogrames | Fin de 1999 |
| NBA Live 2000 | THQ | Fina de 1999 |
| NBA on NBC | Midway | Fin de 1999 |
| NHL 2000 | THQ | Fin de 1999 |
| NHL Blades of Steel 2000 | Konami | Noviembre 1999 |
| Rugrats: Time Machine | THQ | Fin de 1999 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000(r). | THQ | Fin de 1999 |
| WWF | THQ | Fin de 1999 |

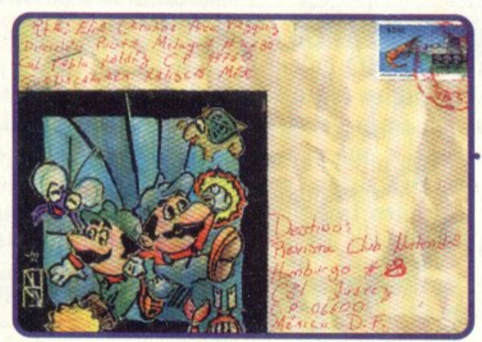
# ULTIMA PAGINA

## Arte en Sobres

¡Qué pasó! El mes pasado muchos lectores nos mandaron muchísimos dibujos muy buenos, ¡y este mes llegaron muy pocos! Ya ni de Link ni de Gokú nos han mandado, así que, chavos, pónganse a dibujar, para que descubran a su artista interno y vean publicados su arte en sobres.




Ganador de este mes
Street Fighter Sport 2000
Un dibujo muy original...
¡Pero el sobre no traía remitente!
Ni modo...
es un ganador anónimo.



Mención honorífica
Una pareja clásica.
Elie Carolina Arce Vázquez
Guadalajara, Jalisco



Mención honorífica
Héroe de comics y de videojuegos.
Mónica M. A. Joliz
Nuevo Laredo, Tamaulipas

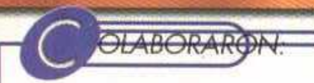
## Los Grandes de... Japón

**(Fuente: Dengeki Nintendo 64)**

1) Pokémon Pinball (Nintendo / GB)
2) Pokémon Stadium 2 (Nintendo / N64)
3) Power Pro Kun Pocket (Konami / GB)
4) Pokémon Snap (Nintendo / N64)
5) Nintendo All Stars! Daitouran Smash Brothers (Nintendo / N64)
6) Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 6 (Konami / N64)
7) Mario Party (Nintendo /N64)
8) Pokémon Card (Nintendo / GB)
9) Yuu Gi Ou Duel Monsters
10) Pocket Monster Pikachu

## Reset

¿Qué te pareció este número? En verdad que publicamos muchísima información muy buena acerca del E3, pero lo mejor es que en el número de Agosto de Club Nintendo tendremos más información de este magnífico evento... algo así como "Ecos del E3", así que prepárate para más noticias buenas. También tendremos varios análisis de juegos que recientemente han salido o que están a punto de salir, como es el caso de Shadowgate 64: Trials of the Four Towers (Kemco / N64). También tendremos un análisis a fondo de F1 World Grand Prix 2 para N64 y la versión de GB de este mismo juego. Ya que hablamos del GB, en la próxima edición le daremos un vistazo a varios títulos para este sistema. Por supuesto, también incluiremos las secciones de cajón como Dr. Mario, S.O.S. y (ojalá...) también el Control de los Profesionales de Axy y Spot, que seguramente tratarán un tema interesante con lujo de dramatismo. Así que, no te pierdas por nada el siguiente número de Club Nintendo... Nos leemos en Agosto.




CARLOS A . BRITO OCAMPO
CESAR IBARRA GAMEZ
EMMANUEL MANCILLA FERRUZCA
GUILERMO Z. SORIA OROZCO
JAR MILH VALENCIA C.
JESUS HERRERA ANICETO
JOSE A. VELAZQUEZ DIAZ
MARCO A. HINOJOSA G.
MARTIN E. CRUZ WILFRIDO
OSWALDO REYES TAPIA
RAFAEL SEGURA ALVAREZ




# 10000000000
ALBERTO OVIEDO DIAZ
CARLOS U. OVIEDO DIAZ
DIEGO Y ELIAS GARCIA S.
J. GERARDO VALLE M.
JOSE RUBEN PIÑON
JOSE R. CHEW ARCINIEGA
JUAN F. GREGORIO A.
MELVIN JIMENEZ NAJERA

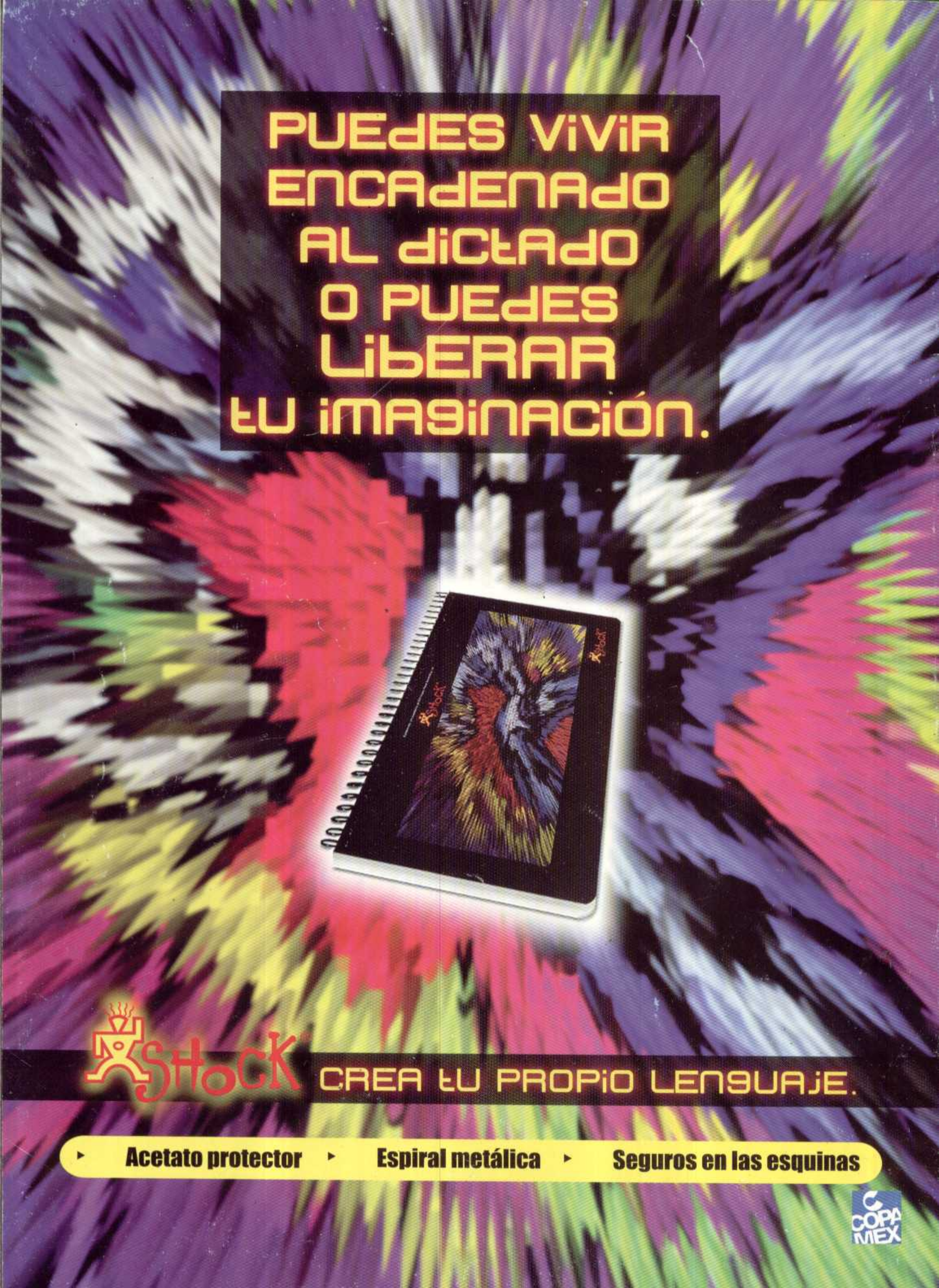



A.H.A.
ABELARDO SAUCEDA SARMIENTO
ABRAHAM CHAVEZ J.
ADOLFO FLORES ARZOLA
ADOLFO SANCHEZ S.
AGUSTIN CALDERON R.
ALAN FIDEL C. G.
ALAN VERGARA PADILLA
ALBERTO ANDAPIA AVALOS
ALBERTO MENDOZA GUTIERREZ
ALDO A. LEON BADILLO
ALDO A.M. CASTRO
ALDO LOPEZ
ALDO R. MARTINEZ SIFUENTES
ALDO VERGARA GARCIA
ALEJANDRA E. CASIANO CRUZ
ALEJANDRO MOLINA GOMEZ
ALEJANDRO SANTOYO CANTO
ALEJANDRO VEGA
ALFONSO FERNANDEZ PADILLA
ALFREDO O. F. DIAZ DE LEON
ALFREDO OSV.
ALICIA CONCHA LARRAURI
ALONSO FERNANDEZ PADILLA
ALONSO PACHECO ESPARZA
ALVARO BENCOMO RENTERIA
ALLAN FARFAN R.
ANDRES GONZALEZ FLORES
ANDRES VAZQUEZ R.
ANGEL D. MUÑOZ GUZMAN
ANGEL F. CHAIREZ
ANGEL R. NAVARRO JIMENEZ
ANTONIO MUÑOZ LOPEZ
ANTONIO P. OSEGUEDA PINZON
APOLO JUAREZ MORENO
ARIEL IZUCAR OCHOA
ARNOLDO ARAGON CERDA
ARTURO MORALES RIVERA
ARTURO UNDA
AXEL E. CAMACHO JARA
BRUNO DE VECCHI ESCALANTE
CARLOS A.
CARLOS A. LOPEZ GOMEZ
CARLOS A. VERTIZ VALENCIA
CARLOS CAJERO Z.
CARLOS COLIN RODRIGUEZ
CARLOS CRUZ GARCIA
CARLOS ENRIQUE GUARRO R.
CARLOS I. ALVA GONZALEZ
CARLOS J. CHAPA CH.
CARLOS ZAVALA ARDUA
CESAR A. CEPEDA REYES
CESAR A. CORDOBA G.
CESAR G. OCHOA CALVILLO
CESAR P. GOMEZ FRANCO
CRISTHIAN REYES DE LA CRUZ
CRUZ A. SANCHEZ GONZALEZ
CHRISTIAN CORDERO
DAIN BARRAGAN
DANIEL A. ORTIZ GARCIA
DANIEL ALBERTO OLIVARES
DANIEL AVECHUCO C.
DANIEL CASTRO ORTEGA
DANIEL D. REYES ROSALES
DANIEL E. MORA NUÑO
DANIEL E.GOMEZ ACEVEDO
DANIEL SANCHEZ JIMENEZ
DANIELA NUÑEZ MONTAÑO
DAVID A. RUIZ PAZ
DAVID CORTES GASCA
DIANA I. ORTIZ VAZQUEZ
DONACIANO UGALDE PEÑALOZA
DULCE M. CRUZ PEREZ
EDDIE RUIZ P.
EDER FARFAN ROJAS
EDSEL GUEVARA ORTIZ
EDUARDO ESPINOZA LUNA
EDUARDO MARTINEZ H.
EDWIN JIMENEZ HERNANDEZ
ELI HERNANDEZ ESQUIVEL
EMILIANO SANCHEZ LOPEZ
ENRIQUE RAMIREZ
ERI PEÑA MARTINEZ
ERICK E. GRANADOS RAMOS
ERICK LEYVA LOYA
ERIK SALAS HERNANDEZ
ERNESTO F. GONZALEZ REBOLLOZA
ERNESTO I.CERVANTES ALMAGUER
ERNESTO TANAKA MONTOYA
ESTEBAN ALI CAMACHO
ESTEBAN ARCOS G.
FEDERICO GERARDO SAENZ
FEDERICO R. IBAÑEZ
FELIPE DE JESUS M. N.
FELIPE GALVAN TREJO
FERMIN G. C.
FOX
FRANCISCO D.LOPEZ AGUIRRE
FRANCISCO J. CORONADO TELLEZ
FREEZER
GEOVANNI ROJAS
GILBERTO A. ORTEGA DELUCIO
GILBERTO H. MURRIETA RONQUILLO
GLEN LOPEZ SANCHEZ
GUILLERMO GOMEZ MORA
GUSTAVO A. GONZALEZ JIMENEZ
GUSTAVO HUERTA CHAVARRIA
GUSTAVO MELENDEZ VIGUERAS
EDUARDO GARCIA Z.
HECTOR F. LUNA Z.
HECTOR GARCIA ROJAS
HERMANOS BARRON
HUGO E. DE LARA MORALES
HUGO HERNANDEZ MALDONADO
IOVANNY CASTILLO ORTEGA
ISMAEL D. PADILLA R. ESPARZA
ISMAEL HERNANDEZ GARCIA
J. CARLOS RODRIGUEZ S.
JESUS CONTRERAS
JESUS DE ATOCHA ERCILA S.
JESUS J.LOPEZ PUENTES
JESUS M. MEZA LOPEZ
JESUS M. CORTES PRIEGO
JESUS M. RAMIREZ PEREZ
JESUS S. JIMENEZ AGUILAR
JORGE G. FLORES MICHEL
JORGE I. GODINEZ RAMOS
JORGE IVAN RAMIREZ S.
JORGE IVAN RODRIGUEZ C.
JORGE LUIS MARQUEZ P.
JOSAFAT MORA R.
JOSE A. CALDERON RODRIGUEZ
JOSE A. CASTRO RAMIREZ
JOSE A. GARZA LOZANO
JOSE A. GONZALEZ RAMIREZ
JOSE A.GUERRERO DURAN
JOSE DE JESUS ARENAS S.
JOSE DE JESUS OVIEDO
JOSE E. TINAJERO YAÑEZ
JOSE A. AGUILAR CAMPOS
JOSE EFRAIN M.LOPEZ
JOSE LUIS PICASSO
JOSE M. HUERTA PEREZ
JOSE T. LOPEZ LOAIZA
JOSUE COLIN NAVA
JUAN
JUAN C. BAUTISTA PEREZ
JUAN C. CHACON QUINTERO
JUAN CAMILO GARCIA N.
JUAN E. PADILLA ROSALES
JUAN F. ZUÑIGA L.
JUAN G. GARZA MARTINEZ
JUAN M. ESPINOSA CORTES
JUAN PABLO ESPINOZA
JUAN PAOLO MARTINEZ
JUAN SALDIVAR GONZALEZ
JUAN SAMUEL CHONG
JULIO C. RESENDIZ VAZQUEZ
KEIKO N. BUELNA KONDO
KEN SALCIDO TORRES
FELIPE CARRILLO
LEOBARDO VALADEZ HERRERA
LEONARDO FIGUEROA R.
LUIS A. DIAZ VAZQUEZ
LUIS A. GONZALEZ LOPEZ
LUIS A. MORALES CAMPOS
LUIS A. SILVA LARA
LUIS A. SOLORIO MARTIN
LUIS A.GUTIERREZ AGUILAR
LUIS A.PEREZ MAGAÑA
LUIS ALBERTO R.
LUIS ALONSO SANDOVAL
LUIS BENITO VARGAS O.
LUIS DE LA ROSA CHAVARRIA
LUIS F. BARAJAS
LUIS F. LOPEZ G.
LUIS M. BUTTEN SALAZAR
LUIS R. LEYVA
MANUEL A. ROBLES PADILLA
MANUEL ALEJANDRO GARCIA G.
MANUEL MEDINA RUELAS
MARCO A. NABOR G.
MARICELA UGARTE PEÑA
MARIO A. VALADEZ RODRIGUEZ
MARIO ALBERTO ROBLES V.
MARIO GABITO COSIO
MARIO J. LINO OSORIO
MARIO L. LEYVA LUGO
MARIO ROMAN ESPINOZA
MARISOL DOMINGUEZ MEJIA
MARTINEZ V. DE JESUS
MAURILIO IZUCAR OCHOA
MAX A. LOPEZ MACIEL
MAYRA D. BARRERA MACHUCA
MELINA ARACELI
MIGUEL A. CRUZ SANTIAGO
MIGUEL A. GARCIA GARCIA
MIGUEL CARMONA
MIGUEL CRUZ CORONADO
MIGUEL E. CASTILLO MIMILA
MIGUEL IBARRA MELENDEZ
MIGUEL MARQUEZ HERNANDEZ
MIGUEL MORALES HERNANDEZ
MOISES R. ROSSANO LOPEZ
MONTSERRAT BARRERA RAMIREZ
NAHUM ZAMUDIO ROSAS
OCTAVIO GUTIERREZ RAMIREZ
OMAR E. PEREGRINA AGUAYO
OMAR LOPEZ ESQUIVEL
OMAR SOLANO ARAMBURO
OMAR VERA ROSALES
ORLANDO VAZQUEZ DEL ANGEL
OSCAR E. VIRGEN S.
OSCAR M. TUN PINZON
OSCAR ROSAS AGUILERA
OSWALDO A. ARANGURE D.
PABLO DAVID PACHECO S.
RAFAEL GALLARDO A.
RAFAEL ZAVALA SEGRESTE
RAMON LOZOYA
RAUL O. ROMO HERRERA
REYNEL RAMIREZ H.
RICARDO AIZA SOLIS
RICARDO ESQUEDA
RICARDO J. RUIZ VAZQUEZ
RICARDO L. DIAZ CONTY
ROBERTO C. VELAZQUEZ GOMAR
ROBERTO CARLOS
ROBERTO GARCIA MARTINEZ
ROBERTO HERNANDEZ R.
ROCIO I. ROMERO HERNANDEZ
RODRIGO CAMBANIS
ROGELIO ALEJANDRO ORTIZ S.
RUBEN HERRERA GOMEZ
IVAN ESCALANTE VICTORIA
SERGIO A. HERNANDEZ OLIVAS
SERGIO A. PELAYO MANRIQUEZ
SERGIO AGUILAR ENCISO
SERGIO DAVID ASH M.
SERGIO MISAEL CONTRERAS F.
TOÑO
TRV
ULISES REYNA BERNAL
VICTOR A. LOPEZ ROMERO
VICTOR JESUS
VICTOR ROJAS M.
VICTOR VIVEROS PRADO
YAMIN Y. BRAVO SANTILLAN
ZABADI ESPEJEL CHAZARI




AMAURY CASTILLO CEJA
BRUNO MONROY GOMEZ
ERNESTO ANTONIO GURAIEB B.
GEORGINA CHACON ALCARAZ
ISAAC HALABE
MARCO A. MAVIL TORRES
MIGUEL A. CAMPILLO J.
RAFAEL GALLARDO A.
RICARDO MADRIGAL AMBRIZ
VINICIO HERNANDEZ MARQUEZ




PUEDES VIVIR
ENCADENADO
AL DICTADO
O PUEDES
LIBERAR
TU IMAGINACIÓN.
SHOCK
CREA TU PROPIO LENGUAJE.
Acetato protector
Espiral metálica
Seguros en las esquinas
COPAMEX